ORDINANZA

PER

GLI ESERCIZI E LE EVOLUZIONI

DELLE

TRUPPE DI CAVALLERIA.

ORDINANZA

DI

SUA MAESTÀ

PER

GLI ESERCIZI E LE EVOLUZIONI

DELLE

TRUPPE DI CAVALLERIA

SEGUITA DA UN TRATTATO SULLA CONFORMAZIONE, FERRATURA, CONSERVAZIONE DEL CAVALLO, ED ADDESTRAMENTO DEI PULEDRI DI RIMONTA.

PARTE SECONDA.

Scuola del cavaliere—del plotone e dello squadrone—a cavallo.

NAPOLI,
Real Tipografia Militare
1843.

TITOLO III.

ISTRUZIONE A CAVALLO.

Scuola del cavaliere a cavallo.

346. — L'oggetto di questa scuola è di formare i cavalieri destri a maneggiare i loro cavalli e le loro armi in tutte le direzioni, ed a tutte le andature.

Per giungere a tale scopo, gl' instruttori devono applicarsi, sin dal primo giorno, a ben situare le reclute a cavallo, e dare ad esse i mezzi di guidare i loro cavalli mediante una graduale e costante applicazione dei principî.

Il metodo prescritto agl'instruttori nella *Scuola del cavaliere a piedi* n.° 1, è applicabile alla *Scuola del cavaliere a cavallo*.

Si fa sempre cominciare il travaglio al *passo*, per dare ai cavalieri la facilità di prendere una buona positura in sella e calmare i cavalli, che ordinariamente sono più vivaci nell' uscire dalla scuderia. Il travaglio si termina egualmente al *passo*.

È d' uopo nel principio far marciare molto sulla pesta, al *passo*, ed al *trotto;* quando i cavalieri

hanno acquistata alquanta fermezza a cavallo, si fanno eseguire più spesso i movimenti ed i cambiamenti di mano.

I cavalli più docili sono scelti con preferenza per la prima lezione.

347. — Quando l'instruttore vuol far riposare, comanda : RIPOSO. A questo comando, il cavaliere non è più tenuto a conservare l'immobilità. Bisogna spesso comandare il riposo, specialmente nel principio, e profittarne qualche volta per interrogare il cavaliere sulle istruzioni ricevute.

Allorchè l'instruttore vuol far cominciare il travaglio, comanda: RIGA. A questo comando, il cavaliere prende la positura, l'immobilità, e fissa l'attenzione.

LEZIONE I.

PARTE I.

Condurre il cavallo sul terreno.

Positura del cavaliere prima di montare a cavallo.

PARTE II.

Marciare a mano dritta, marciare a mano sinistra.

Girare a dritta, girare a sinistra, marciando.

Montare a cavallo.

Positura del cavaliere a cavallo.

Testa a dritta, testa a sinistra.

Allungare le redini del briglione.

Raccorciare le redini del briglione.

Incrociare le redini nella mano sinistra.

Prendere le redini nelle due mani.

Uso delle redini.

Arrestarsi e rimettersi in marcia.

Passare dal passo al trotto e dal trotto al passo.

Cambiamento di mano.

Incrociare le redini nella mano sinistra e separarle, marciando.

A-dritta o a-sinistra individuale, marciando.

Mezzo-giro a dritta o mezzo-giro a sinistra individuale, marciando alla stess' altura.

Uso delle gambe.

Effetto delle redini e delle gambe.

Marciare.

Arrestarsi.

A-dritta, a-sinistra.

Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra.

Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra.

Rinculare e cessare di rinculare.

Smontare da cavallo.

Difilare.

Mezzo-giro a dritta o mezzo-giro a sinistra individuale, marciando in colonna.

PARTE PRIMA.

348. — Questa prima parte della lezione si dà, per quanto è possibile, ad un uomo la volta, per potervi meglio badare. In nessun caso lo stesso instruttore deve darla a più di 4 cavalieri per volta, che allora sono situati sulla stessa linea a 3 passi (*9 piedi*) l'uno dall'altro.

Il cavaliere sta in abito di scuderia, berretto di quartiere, e stivali senza speroni.

Il cavallo è sellato e col briglione.

NOTA. *Per evitare le ripetizioni, questa lezione contiene l'intero dettaglio per montare a cavallo, smontare e difilare, come pei cavalieri armati e formati su due righe. L'instruttore ne sopprime ciò ch'è inutile alla lezione che dà ed all'arma che istruisce. I dettagli applicabili alle lezioni seguenti sono in carattere corsivo.*

Condurre il cavallo sul terreno.

349. — Il cavaliere conduce il cavallo sul terreno, il braccio sinistro fra le redini, la dritta incrociata sulla sinistra; tiene le redini in piena mano, il pollice disteso sulla redine dritta, le estremità delle redini uscendo dalla mano sinistra per 6 pollici, il pugno sul cavo dello stomaco, e la mano dritta sul proprio lato.

Allorchè il cavaliere è armato tiene la sciabla all'uncinetto; (Lanciere) *a volontà lancia.*

Il cavaliere giunto sul terreno toglie la sciabla dall' uncinetto; (Lanciere) *situare l'estremità della lancia a terra accanto al piede dritto.*

Positura del cavaliere prima di montare a cavallo.

350. — (Tav. 60.) Il cavaliere si situa ad un passo (*2 piedi*) avanti al suo cavallo, girandogli le spalle; il braccio sinistro fra le redini com' è detto al n.° 349.

I calcagni sulla medesima linea, ed avvicinati per quanto la conformazione dell'uomo lo permette; i piedi egualmente rivolti in fuori ed aperti, in modo da formare un angolo poco minore del retto; le ginocchia tese senza rigidezza; il busto a piombo sulle anche, ed inclinato leggermente in avanti; le spalle alquanto ritirate in dietro e cadenti naturalmente; il braccio dritto pendente naturalmente col gomito accosto al corpo e la palma della mano dritta rivolta leggermente in fuori, il dito mignolo dietro alla cucitura del calzone, le altre dita unite senza distenderle forzatamente; la testa dritta senza forza, il mento ravvicinato al collare senza coprirlo; lo sguardo fisso direttamente in avanti.

Il lanciere tiene la lancia con la mano dritta all' altezza del collo, il gomito e

l' antibraccio attaccati all' asta ch' è tenuta perpendicolarmente, l' estremità in direzione e ad un pollice dalla punta del piede dritto.

Montare a cavallo.

351. — L'instruttore comanda:

PREPARATEVI PER MONTARE.

1. tempo, 6 movimenti.

Dragoni ed Ussari.	*Lancieri.*
1. (Tav. 62, *fig.* A.) A questo comando, portare il piede dritto avanti il sinistro, in modo che il tallone sia rimpetto ed a 4 pollici dal collo del piede sinistro.	1. Come pei dragoni ed ussari.
2. Eseguire un mezzo-giro a sinistra, riportando il calcagno dritto in linea col sinistro.	2. Come pei dragoni ed ussari. *Colla lancia: alzarla 2 pollici da terra; eseguito il mezzo-giro, farla scorrere accanto alla punta del piede dritto.*
3. Prendere le redini colla mano dritta dividendole col pollice, il pugno all' al-	3. Come pei dragoni ed ussari. *Colla lancia: sollevarla da terra incli-*

Dragoni ed Ussari.

tezza del frontale; fare scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra impugnandola colle unghie in sotto a 6 pollici dall' anello del briglione (*o della briglia.*)

I numeri 2 e 4 di ciascuna riga prendono le due redini colla mano sinistra, facendo retrocedere il cavallo per 4 passi (12 piedi.)

4. Sollevare la mano dritta; passare le redini sul collo del cavallo introducendo prima l'orecchio dritto, separandole col pollice della mano dritta; dare un passo in avanti; fare *a-sinistra* per far fronte al collo del cavallo.

5. Fare scorrere la mano sinistra lungo

Lancieri.

nando la punta a sinistra; alzare la mano sinistra fin sotto la dritta, prendere le redini colla mano dritta dividendole col dito pollice, senza abbandonare la lancia, il pugno in direzione del frontale; fare scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra impugnandola colle unghie in sotto a 6 pollici dall' anello del briglione (o della briglia.)

4. Come pei dragoni ed ussari.

5. Come pei dragoni ed ussari.

Dragoni ed Ussari.	*Lancieri.*
la redine sinistra, situarla sulla criniera, la palma in sopra 6 pollici dal pomo della sella; incrociare con la mano dritta le redini nella sinistra, la redine dritta sopra; prendere un pugno di crini colla mano dritta, situarlo nella sinistra avvolgendolo due volte al pollice sinistro; chiudere la mano sinistra e portare la mano dritta sul proprio lato.	
Colla briglia: fare scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra; prendere con la stessa mano le redini del filetto situandole nella palma di essa; introdurre il dito anulare fra le redini della briglia, abbattere l' estremo delle	*Colla lancia: fare scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra; prendere con la stessa mano le redini del filetto situandole nella palma di essa; introdurre il dito anulare fra le redini della briglia, situare la lancia nella mano*

Dragoni ed Ussari	*Lancieri.*
redini a dritta; prendere con la mano dritta un pugno di crini situarlo nella sinistra, avvolgendolo due volte al pollice sinistro; chiudere la mano sinistra e portare la mano dritta sul proprio lato.	*sinistra, l'estremità appoggiata a terra ad un piede dal piede sinistro del cavallo obbliquamente in avanti, abbattere l'estremo delle redini a dritta; prendere con la mano dritta un pugno di crini situarlo nella sinistra, avvolgendolo due volte al pollice sinistro; chiudere la mano sinistra e portare la mano dritta sul proprio lato.*
6. Eseguire un *a-dritta;* dare un passo in avanti, in modo da trovarsi in direzione della staffa, fare un *a-sinistra;* introdurre il terzo del piede sinistro nella staffa, il ginocchio attaccato allo staffile per non toccare con la punta del piede il cavallo; si-	6. Come pei dragoni ed ussari.

Dragoni ed Ussari. | *Lancieri.*

tuare la mano dritta all'arcione di dietro, mantenere il corpo dritto sollevandosi sulla punta del piede dritto.

(Ussari), *avendo la carabina alla bandoliera, dopo aver eseguito l'a-dritta, prendere la carabina con la mano dritta al di sotto della piastrina col pugno rovesciato, passarla per sopra la spalla dritta, la bocca in aria, situandola diagonalmente, in modo che resti bene assicurata.*

MON = TATE.

2. tempi.

1. Alla prima parte del comando, dare una spinta col piede dritto a terra; sostenersi fortemente ai crini; sollevarsi sulla staffa sinistra, appoggiare nello stesso tempo la mano

dritta sull' arcione di dietro per impedire alla sella di girare; portare il piede dritto accosto al sinistro e mantenere il corpo dritto.

2. All'ultima parte del comando, passare la gamba dritta tesa per sopra la groppa del cavallo, senza toccarlo e senza curvare il corpo in avanti; situarsi leggermente in sella portando la mano dritta sulla fonda dritta, il pugno chiuso ed il pollice in dentro; lasciare i crini e prendere una redine in ciascuna mano; introdurre il piede dritto nella staffa.

Colla briglia: lasciare i crini, passare le redini della briglia in quelle del filetto, ed aggiustare le redini.

(Dragoni) *Nel mettersi in sella, sollevare con la mano dritta il calcio del moschetto.*

Ussari.

Abbattere la carabina sul fianco prendendola con la mano dritta al boccaglio; scenderla leggermente lungo il fianco dritto, la bocca in sotto, situandola nella sua posizione. Se la carabina sta allo stivaletto, si regolano come i dragoni.

Lancieri.

Prendere la lancia con la mano dritta al di sotto della sinistra sollevandola da terra, la mano sinistra abbandona la lancia, senza lasciare le redini; quindi l' instruttore comanda:

Ussari.	*Lancieri.*
	A dritta = LANCIA.
	All'ultima parte del comando, alzàre con forza la lancia, lasciandola scorrere nella mano dritta; passare l' estremità dell' asta per sopra la criniera; fare un tempo di arresto, scenderla a dritta, introdurre l' estremità nello stivaletto; portare la mano lungo l' asta all'altezza del collo; mettere la lancia al braccio com' è prescritto al n.° 221, passare le redini della briglia in quelle del filetto ed aggiustare le redini.

IN RIGA.

A questo comando, i numeri 1 e 3 sollevano i pugni (o la mano della briglia), ed accostano le gambe per evitare il rical-

*

citramento, i numeri 2 e 4 rientrano negl' intervalli con calma.

La seconda riga essendo formata serra a 2 piedi di distanza dalla prima, ai comandi: 1. seconda riga serrate; 2. MARCIA.

352. — Prima di dare il comando: MONTATE, l' instruttore ne spiega consecutivamente i due tempi, non frapponendo che poco intervallo tra la prima e la seconda parte di questo comando, perchè i cavalieri rimanendo molto tempo sulla staffa, i cavalli s' infastidirebbero e si traverserebbero.

L' instruttore fa osservare ai cavalieri ch' essi appoggiano la mano dritta sulla fonda prima di mettersi in sella per situarvisi leggermente.

L' instruttore fa alzare ed incrociare le staffe sul collo del cavallo, la staffa sinistra sopra la dritta.

Positura del cavaliere a cavallo.

353. — (Tav. 61.) Il cavaliere a cavallo si considera diviso in tre parti: *tronco*, *cosce*, e *gambe*, delle quali la seconda è immobile, e le altre due mobili.

Le natiche gravitando egualmente sulla sella ed il più che sia possibile in avanti.

I reni sostenuti senza rigidezza.

L' alto del corpo agiato, libero e dritto.

Le spalle egualmente ritirate.

Le braccia libere, i gomiti cadendo naturalmente.

La testa dritta, agiata e sciolta dalle spalle.

In tal modo la linea verticale in cui è il centro di gravità del corpo del cavaliere, che passa per la sommità della testa, deve cadere tra le natiche.

Le cosce girate senza sforzo sul loro piatto, abbracciando egualmente il cavallo, ed allungate per quanto comporta il proprio loro peso e quello delle gambe.

La piegatura delle ginocchia flessibile.

Le gambe libere e cadendo naturalmente: la punta dei piedi cadendo nello stesso modo.

Una redine del briglione in ciascuna mano, le dita chiuse, il pollice allungato su ciascuna redine; i pugni all'altezza dei gomiti, sostenuti e separati a 6 pollici l'uno dall'altro, le unghie rivolte al corpo, l'estremità delle redini uscendo dalla parte del dito pollice.

Le natiche gravitando egualmente sulla sella: servendo di base alla positura del cavaliere devono sopportare egualmente tutto il peso del corpo per assicurare il suo appiombo.

Il più avanti possibile: acciocchè il cavaliere abbia maggior facilità per abbracciare il cavallo e rimanere costantemente legato a tutti i suoi movimenti.

I reni sostenuti senza rigidezza: i reni devono essere sostenuti per dare al cavaliere grazia e solidità. La loro rigidezza gl'impedirebbe di legarsi a tutti i movimenti del cavallo.

L' alto del corpo agiato, libero e dritto: il corpo non può conservare il suo appiombo che mediante la cedevolezza e l'agiatezza.

Le spalle egualmente ritirate: le spalle in avanti farebbero rotondare il dorso e rientrare il petto; troppo in dietro, farebbero incavare i reni ed impedirebbero la libera azione delle braccia.

Le braccia libere: per non impiegare una forza maggiore del bisogno, perchè ogni movimento stentato produce effetti senza precisione.

I gomiti cadendo naturalmente: onde contribuiscano a caricare la base e non comunichino rigidezza al corpo, nè agli antibracci.

La testa dritta: perchè al contrario trascinerebbe il corpo dal lato ov' essa pende.

Agiata e sciolta dalle spalle: per poterla muovere con facilità, e che i suoi movimenti sieno indipendenti da quelli del corpo.

Le cosce girate senza sforzo sul loro piatto abbracciando egualmente il cavallo: più le cosce sono aderenti al cavallo, più forte è la positura del cavaliere. Se non abbracciassero egualmente il cavallo la positura del cavaliere sarebbe dissestata.

Ed allungate per quanto comporta il loro proprio peso e quello delle gambe: se non cadessero naturalmente non si allungherebbero che con isforzo e s' irrigidirebbero.

La piegatura delle ginocchia flessibile: per dare alle gambe la facilità di portarsi più o meno in dietro, senza scomporre la positura delle cosce.

Le gambe libere e cadendo naturalmente: la punta dei piedi cadendo nello stesso modo: la rigidezza delle gambe nuocerebbe alla facilità ed alla esattezza della loro azione.

354. — Per dare ai cavalieri un principio di equilibrio a cavallo, l' instruttore dopo avere spiegata la positura del cavaliere a cavallo, fa fare ad un cavaliere per volta alcuni giri sulle due mani nel maneggio circolare, badando semplicemente alla positura del cavaliere, senza esigere che questi dia alcuno aiuto al cavallo; all' oggetto il cavallo ha il cavezzone e la guida tenuta dall' instruttore, ed un sottuffiziale tiene la frusta.

Testa a dritta, testa a sinistra.

355. — Com' è prescritto ai n.i 7, 8, e 9.

Allungare le redini del briglione.

356. — L' instruttore comanda:

Allungate la redine = SINISTRA (O DRITTA.)

1. tempo, 2 movimenti.

1. All' ultima parte del comando, ravvicinare i pugni l' uno all' altro senza rovesciarli; prendere la redine sinistra col pollice e l' indice della mano dritta, ad un pollice dal pollice sinistro.

2. Aprire alquanto la mano sinistra e fare scorrere la redine finchè i due pollici si toccano; chiudere la mano e rimettere i pugni alla loro positura.

Raccorciare le redini del briglione.

357. — L'instruttore comanda:

Raccorciate la redine=SINISTRA (O DRITTA.)

1. tempo, 2 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, ravvicinare i pugni senza rovesciarli; prendere la redine sinistra col pollice e l'indice della mano dritta, in modo che i pollici si toccano.

2. Aprire alquanto la mano sinistra; alzare la mano dritta e lasciare scorrere la redine, sino a che i pollici si trovano un pollice l'uno dall'altro discosti; chiudere la mano e rimettere i pugni alla loro positura.

Si allunga e si accorcia la redine dritta, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Incrociare le redini nella mano sinistra.

358. — L'instruttore comanda:

Incrociate le redini=(*nella mano*) SINISTRA.

1. tempo.

All'ultima parte del comando, rovesciare

il pugno sinistro, le unghie in sotto, portandole rimpetto al mezzo del corpo; aprire alquanto la mano, passarvi la parte della redine ch'era nella mano dritta; chiudere la mano sinistra, e portare la mano dritta sul proprio lato.

Prendere le redini colle due mani.

359. — L'instruttore comanda:

Separate = (*le*) REDINI.

I. tempo.

All'ultima parte del comando, aprire alquanto la mano sinistra; prendere con la mano dritta, le unghie in sotto, la parte della redine dritta ch'è nella mano sinistra, e rimettere i pugni a 6 pollici l'uno dall'altro.

Per impiegare in questi movimenti il minor tempo possibile e renderli più facili a comprendere, l'instruttore li dimostra eseguendoli egli stesso.

Uso delle redini.

360. — Le redini servono a disporre il cavallo ai movimenti che dev'eseguire, a dirigerlo e ad arrestarlo. La loro azione dev'es-

sere progressiva e d'accordo con quella delle gambe.

Quantevolte il cavaliere si serve delle redini, i pugni devono agire con cedevolezza, acciò il loro movimento non influisca a scomporre la positura del corpo.

Uso delle gambe.

361. — Le gambe servono a determinare il cavallo a portarsi in avanti, a sostenerlo, e ad aiutarlo a girare a dritta o a sinistra. Sempre che il cavaliere vuole spingere il suo cavallo in avanti, deve accostare le gambe per gradi dietro alle cinghie, e proporzionare il loro effetto alla sensibilità del cavallo, avendo l'attenzione di non discostare, nè far salire i ginocchi, di cui la piegatura dev'essere flessibile. Il cavaliere rimette le gambe per gradi, nello stesso modo che ha dovuto accostarle.

Effetto delle redini e delle gambe.

362. — Girando un poco i pugni, le unghie in sopra, avvicinando il dito piccolo al corpo ed accostando le gambe, si *riunisce il cavallo;* girando di più i pugni, si rallenta l'andatura; aumentando ancora il loro effetto, si arresta e si fa rinculare.

Appoggiando la redine sinistra al collo del cavallo, sostenendo alquanto la dritta ed accostando la gamba dritta, si determina il cavallo a girare a dritta.

Per appoggiare la redine sinistra al collo si solleva alquanto il pugno sinistro portandolo al di sopra del dritto, con le unghie in sopra. Per sostenere la redine dritta si avvicina il dito mignolo della mano dritta al corpo.

Con gli stessi principî e con i mezzi inversi si determina il cavallo a girare a sinistra.

Questi aiuti devono essere usati con gradi proporzionati alla sensibilità del cavallo.

Girando un poco i pugni, le unghie in sotto, ed avanzando il dito mignolo si dà al cavallo la libertà di portarsi in avanti, ed accostando le gambe vi si determina.

Marciare.

363. — L' instruttore comanda:

1. *In avanti.*
2. Marcia.

Al primo comando, girare un poco i pugni, le unghie in sopra, ed accostare le gambe per riunire il cavallo.

Al secondo comando, girare un poco i pugni, le unghie in sotto, ciò che dicesi, *rendere la mano*; accostare le gambe più o meno, secondo la sensibilità del cavallo. To-

sto che il cavallo ha ubbidito, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

364. — Se il cavaliere, non riunisse il suo cavallo al comando preparatorio, l'esecuzione del secondo comando sarebbe troppo violenta o troppo lenta.

Se il cavaliere al comando di esecuzione, non girasse i pugni, le unghie in sotto, il cavallo non avrebbe la libertà necessaria per portarsi in avanti.

Se il cavaliere non accostasse egualmente le gambe, il cavallo non partirebbe dritto, e se non le accostasse progressivamente ubbidirebbe a slancio.

Arrestarsi.

365. — Dopo qualche passo l'instruttore comanda:

1. *Attenzione.*
2. ALTO.

Al primo comando, riunire il cavallo senza rallentare l'andatura.

Al secondo comando, sollevare l'alto del corpo; girare i pugni per gradi avvicinando il dito mignolo al corpo, ciò che dicesi, *sostenere la mano*, ed accostare le gambe per impedire al cavallo di rinculare. Tosto che il cavallo ha ubbidito, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

Quando il cavallo non ubbidisce, fargli sentire successivamente l'effetto di ciascuna redine secondo la sua sensibilità, ciò che dicesi, *trinciare col briglione.*

366. — Se il cavaliere stringesse le cosce o le gambe, il cavallo si arresterebbe con difficoltà.

Se il cavaliere non si servisse egualmente delle due redini, e non accostasse egualmente le gambe, il cavallo si arresterebbe di traverso.

Se il cavaliere si servisse delle redini con troppo forza e senza gradazione, il cavallo si arresterebbe di botto, rinculerebbe e graviterebbe sopra i garretti.

A-dritta, a-sinistra.

367. — L'instruttore comanda:

1. *A dritta* (*o a sinistra.*)
2. Marcia.
3. Alto.

(Tav. 62, *fig.* B) Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, appoggiare la redine sinistra al collo del cavallo, sostenere la dritta, ed accostare progressivamente la gamba dritta. Per non far girare il cavallo troppo a corto, determinarlo in avanti facendogli descrivere un quarto di cerchio di 3 passi (9 *piedi*). Il movimento quasi ter-

minato, diminuire l'effetto delle redini e della gamba dritta, appoggiando la redine dritta, sostenendo la sinistra, ed accostando la gamba sinistra per terminare il movimento.

Al comando **ALTO**, sostenere la mano ed accostare le gambe per mantenere il cavallo dritto nella nuova direzione; rimettere i pugni e le gambe per gradi.

368. — Se il cavaliere non determinasse il suo cavallo in avanti per fargli descrivere l'arco di cerchio prescritto, il movimento sarebbe troppo raccorciato.

Se il cavaliere, verso la fine del movimento, non diminuisse l'effetto delle redini e della gamba dritta appoggiando la redine dritta, sostenendo la sinistra, ed accostando la gamba sinistra, il cavallo farebbe più di un a dritta.

Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra.

369. — L'instruttore comanda:

1. *Mezzo-giro a dritta* (*o a sinistra*).
2. MARCIA.
3. ALTO.

(Tav. 62, *fig.* C.) Questo movimento si esegue secondo i principî prescritti per fare *a-dritta o a-sinistra*, colla differenza, che il cavallo deve percorrere un mezzo cerchio di 6 passi (18 *piedi*), e far fronte in dietro.

370. — Per meglio far comprendere al cavaliere i movimenti dettagliati ai n.i 367 e 369, l'instruttore si situa alla spalla del cavallo e dimostra ciascun movimento a piedi, descrivendo l'arco di cerchio.

Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra.

371. — L'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a dritta* (*o a sinistra*)
2. Marcia.
3. Alto.

(Tav. 62, *fig.* D.) Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, appoggiare un poco la redine sinistra al collo del cavallo, sostenere la dritta accostando la gamba dritta per far eseguire al cavallo un *quarto di a-dritta* e quasi contemporaneamente appoggiare la redine dritta sostenendo la sinistra, ed accostare la gamba sinistra per terminare il movimento, senza oltrepassare l'obbliquo prescritto.

Al comando alto, sostenere la mano ed accostare le gambe, per mantenere il cavallo nella direzione del *quarto di a-dritta*; rimettere i pugni e le gambe per gradi.

L'instruttore comanda alto, quasi immediata-

mente dopo il comando MARCIA; non esige molta esattezza in questo movimento, il cui scopo è di dare al cavaliere una primitiva nozione della direzione obbliqua.

372. — I movimenti prescritti ai n.i 367, 369, e 371, dopo che sono eseguiti a dritta, sono eseguiti a sinistra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Rinculare e cessare di rinculare.

373. — L'instruttore comanda:

1. *In dietro.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

Al primo comando, riunire il cavallo.

Al comando MARCIA, assicurare il corpo, girare i pugni avvicinando il dito mignolo al corpo ed accostare le gambe. Tosto che il cavallo ha ubbidito, avvicinare ed allontanare alternativamente il dito mignolo dal corpo ad ogni passo; ciò che dicesi, *sostenere e rendere*. Se il cavallo getta le anche a dritta, accostare la gamba dritta; se le getta a sinistra, accostare la gamba sinistra. Se questo mezzo non è sufficiente per rimettere il cavallo dritto, sostenere maggiormente la redine del lato dove il cavallo getta le anche; ciò che dicesi, *opporre le spalle alle anche*.

Al comando ALTO, far cessare l'azione dei pugni ed accostare le gambe. Tosto che il cavallo ha ubbidito, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

374. — Se il cavaliere non sollevasse l'alto del corpo, s'inchinerebbe in avanti per effetto del movimento del cavallo.

Se invece di *sostenere e rendere*, il cavaliere sostenesse di continuo, il cavallo rinculerebbe con troppa precipitazione, si traverserebbe o graviterebbe sui garretti.

Smontare da cavallo.

375. — L'instruttore fa calare e prendere le staffe.

I cavalieri essendo su due righe, l'instruttore comanda: 1. *seconda riga in dietro;* 2. MARCIA; 3. ALTO; *ciò che si esegue com'è prescritto al n.°* 522, *senza comandare l'allineamento.*

L'instruttore comanda:

PREPARATEVI PER SMONTARE.

1. tempo.

(Tav. 62, *fig.* A.) *All'ultima parte del comando, i numeri* 2 *e* 4 *di ciascuna*

riga rinculano per 4 passi (12 piedi) mantenendosi nella direzione degl' intervalli che lasciano.

I cavalieri di ciascuna riga si regolano a dritta.

Incrociare le redini del briglione nella mano sinistra abbassando questa mano sulla criniera ; prendere un pugno di crini con la mano dritta , situarlo nella sinistra avvolgendone due volte l'estremità al dito pollice; chiudere la mano sinistra ; portare la mano dritta sulla fonda dritta , il pugno chiuso , il pollice in dentro, e togliere il piede dritto dalla staffa.

Colla briglia : togliere le redini della briglia da quelle del filetto , abbassare la mano sinistra sulla criniera , prendere un pugno di crini, conformandosi pel rimanente a quanto è prescritto pel briglione.

Ussari.

Prima di togliere le redini della briglia da quelle del filetto, passare la carabina sulla spalla dritta situandola com' è prescritto al 6.° movimento per prepararsi per montare a cavallo.

Lancieri.

Dopo aver tolte le redini della briglia da quelle del filetto, portare la lancia , cacciarla dallo stivaletto appoggiandone l'estremità sulla punta del piede.

Quindi , l' instruttore comanda :

Ussari.	*Lancieri.*
	A sinistra=LANCIA.
	2. tempi.
	1. *Alla prima parte del comando, scendere la mano dritta all'altezza dell'anca.*
	2. *Alla seconda parte del comando, alzare la lancia perpendicolarmente per tutta l' estensione del braccio dritto; passare l' estremità per sopra la criniera del cavallo, tra le redini ed il corpo, fare un tempo di arresto; lasciare scorrere l'asta nella mano dritta, sino a che l' estremità tocca a terra, ad un piede dal piede sinistro del cavallo obbliquamente in avanti, situare l'asta nella mano sinistra.*

Ussari.	*Lancieri.*
	Il lanciere stando al portate lancia per togliere le redini della briglia da quelle del filetto, abbandona la lancia al voto della spalla dritta.

SMON = TATE.

2. tempi (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

1. Alla prima parte del comando, sollevarsi sulla staffa sinistra, passare la gamba dritta tesa per sopra la groppa del cavallo senza toccarlo; portare la coscia dritta accosto alla sinistra, il corpo dritto, e situare nello stesso tempo la mano dritta sull'arcione di dietro della sella.

2. (1.° mov.) All'ultima parte del comando, scendere leggermente a terra, togliere il piede sinistro dalla staffa, il corpo dritto, i talloni sulla stessa linea; lasciare i crini, prendere con la mano dritta le redini del briglione (o *della briglia*) per l'estremità, le unghie in sotto, il dito pollice che divide le redini; fare scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra sino a 6 pollici dall'anello del briglione (o *della briglia*); fare un *a-sinistra*, dare un passo

in avanti, e rimanere all'altura del collo del cavallo.

(Ussari) *Prima di prendere le redini con la mano dritta, abbattere leggermente la carabina sul fianco.*

(Lancieri) *Nel prendere le redini con la mano dritta, impugnare la lancia con la stessa mano portandone l'estremità accanto al piede dritto.*

(2.° *mov.*) Fare due passi in avanti, passare le redini per sopra la testa del cavallo, girare sulla punta del piede dritto facendo fronte al cavallo; introdurre il braccio sinistro tra le redini, prenderle con la mano sinistra, l'estremità uscendo da essa per 6 pollici. il pugno sul cavo dello stomaco, e la mano dritta sul proprio lato.

(Lancieri) *La lancia impugnata all'altezza del collo, l'estremità accanto alla punta del piede dritto.*

Pel dettaglio e l'esecuzione del comando SMONTATE, l'instruttore si conforma a quanto è prescritto al primo paragrafo del n.° 352.

IN RIGA.

A questo comando, eseguire un mezzo-giro a dritta prendendo la positura del cavaliere prima di montare a cavallo.

I numeri 2 e 4 eseguono un mezzo-giro a dritta ed entrano nei propri intervalli,

quando sono per giungere all'altura dei numeri 1 e 3, questi ultimi eseguono anch'essi il mezzo giro regolandosi a dritta.

Difilare.

376. — L'instruttore comanda:

1. *Per la dritta (o per la sinistra) difilate.*
2. Marcia.

All' ultima parte del primo comando, mettere la sciabla all' uncinetto con la mano sinistra senza lasciare le redini.

(Lancieri) *Portare la lancia come a piedi.*

Al secondo comando, il cavaliere della dritta di ciascuna riga, si mette in movimento, fa 4 passi direttamente, gira a dritta e marcia in questa nuova direzione. Ciascun cavaliere, in ciascuna riga, esegue successivamente lo stesso movimento, quando quello che lo precede ha marciato 4 passi in avanti.

Si difila per la sinistra con gli stessi principî.

PARTE SECONDA.

377. — In questa seconda parte possono riunirsi 6 cavalieri e non più; essi sono situati sulla stessa

linea, a 3 passi (9 *piedi*) l'uno dall'altro. L'instruttore fa alzare ed incrociare le staffe, dopo aver fatto montare a cavallo.

Due caporali o cavalieri istruiti sono destinati per conduttori, situandosi alla dritta ed alla sinistra dei cavalieri. Essi conservano le staffe.

Il travaglio è diviso in varie riprese, cominciando alternativamente a mano dritta ed a mano sinistra.

Marciare a mano dritta, marciare a mano sinistra.

378. — L'instruttore comanda :

1. *A dritta* (o *a sinistra.*)
2. Marcia.
3. *In* = avanti.

(Tav. 63, *fig.* A.) Al primo ed al secondo comando, i cavalieri si conformano a ciò ch'è prescritto per fare *a-dritta* di piè fermo n.° 367.

All'ultima parte del terzo comando, i cavalieri rendono la mano, accostano le gambe, e marciano direttamente in avanti seguendo il conduttore.

All'estremità del maneggio il conduttore gira a dritta ed i cavalieri si trovano allora a marciare a mano dritta, prendendo fra essi la distanza di 4 piedi da testa a groppa.

379. — Il cavaliere *marcia a mano dritta*, quando il lato dritto sta nell' interno del maneggio. Marcia *a mano sinistra*, quando vi sta il lato sinistro.

380. — L' instruttore segue i cavalieri tenendosi di fianco alla pesta.

Bada che la loro positura non si scomponga, e raccomanda loro di legarsi con cedevolezza a tutti i movimenti del cavallo.

Passando da un cavaliere all' altro, si occupa successivamente di tutte le particolarità della positura di ciascuno, in modo da istruirli senza confonderli.

Girare a dritta, girare a sinistra marciando.

381. — I cavalieri seguono il conduttore, ed arrivando agli angoli del maneggio fanno un *a-dritta* (o un *a-sinistra*) marciando. L' instruttore raccomanda loro di avanzare l' anca e la spalla esterna senza inclinarsi in dentro, per potersi legare al movimento del cavallo.

Arrestarsi e rimettersi in marcia.

382. — I cavalieri marciando in colonna sopra uno dei lati maggiori, l' instruttore comanda:

1. *Attenzione*.
2. ALTO.

I cavalieri si arrestano com' è prescritto al n.° 365.

Per rimetterli in movimento, l' instruttore comanda :

1. *In avanti.*
2. MARCIA.

I cavalieri si portano in avanti com'è prescritto al n.° 363.

383. — L' instruttore fa spesso arrestare e rimettere i cavalieri in marcia per meglio abituarli a guidare i loro cavalli ; bada che il corpo non s' inclini in avanti nell'arrestarsi, e che non vada in dietro mettendosi in marcia; allorchè i cavalieri si sono arrestati, rettifica la loro positura.

Passare dal passo al trotto e dal trotto al passo.

384. — I cavalieri cominciando ad abituarsi al movimento del cavallo, l'instruttore li fa passare al *trotto*. Allorchè sono in colonna sopra uno dei lati maggiori comanda:

1. *Trotto.*
2. MARCIA.

Al primo comando, riunire il cavallo senza aumentare l' andatura.

Al secondo comando, *rendere la mano* ed accostare più o meno le gambe, secondo la sensibilità del cavallo. Tosto che il

cavallo ubbidisce, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

385. — L'instruttore impiega da principio quest' andatura con discrezione e ad un trotto moderato, per non far perdere agli uomini la loro positura.

Si occupa a farli capire che restando ben seduti e rilasciando tutte le parti del corpo, senz'abbandonarsi, specialmente le cosce e le gambe, si perviene ad acquistare l' agiatezza e la solidità necessarie. Bada parimente che a quest' andatura i cavalieri non si appoggino alle redini.

Allorchè si accorge che la loro positura è disordinata, fa ripigliare il passo ed anche arrestare.

386. — Per far passare dal *trotto* al *passo*, l' instruttore comanda:

1. *Passo.*
2. MARCIA.

Al primo comando, riunire il cavallo senza rallentare l' andatura.

Al secondo comando, sostenere la mano per gradi ed accostare le gambe, affinchè il cavallo non si arresti. Tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

Cambiamento di mano.

387. — Quando i cavalieri hanno marciato per

qualche tempo a *mano dritta* (*o a mano sinistra*), per farli cambiar di mano nella larghezza del maneggio, senz'arrestarli, l'instruttore comanda:

1. *Cambiate.*
2. MARCIA.

(Tav. 63, *fig.* B.) Al secondo comando, il conduttore gira a dritta (o *a sinistra*) e marcia direttamente in avanti, traversa il maneggio nella sua larghezza seguito dagli altri cavalieri, e giunto alla pesta opposta gira a sinistra (*o a dritta.*)

Tutti gli altri cavalieri girano successivamente sullo stesso terreno dove ha girato il conduttore.

L'instruttore fa eseguire questi cambiamenti di mano al *passo* ed al *trotto*.

Incrociare le redini nella mano sinistra e separarle, marciando.

388. — L'instruttore fa incrociare e separare le redini, marciando, com'è prescritto ai n.[i] 358 e 359.

Il cavaliere per incrociare e separare le redini, non deve agire bruscamente, e deve accostare le gambe, per non far rallentare l'andatura.

*

Il cavaliere, avendo le redini incrociate, per girare a dritta, porta la mano a dritta; per girare a sinistra porta la mano a sinistra, le unghie sempre in sotto.

A-dritta o a-sinistra individuale, marciando.

389. — I cavalieri marciando in colonna, e giunti verso la metà di uno dei lati maggiori, l' instruttore comanda:

1. *A dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.

(Tav. 63, *fig.* C.) Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *a-dritta* marciando.

All' ultima parte del terzo comando, ciascun cavaliere si porta direttamente in avanti.

I cavalieri giunti a 2 passi dalla pesta opposta, l' instruttore comanda:

1. *A dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.

Al secondo comando, ciascun cavaliere

esegue un *a-dritta* secondo gli stessi principî; all' ultima parte del terzo comando, tutti si rimettono sulla pesta.

L' instruttore fa ripetere gli stessi movimenti per rimettere i cavalieri nell' ordine in cui erano precedentemente.

Mezzo-giro a dritta o mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando alla stessa altura.

390. — I cavalieri avendo fatto un *a-dritta* come al numero precedente, e stando per arrivare alla pesta opposta, l' instruttore comanda :

1. *Mezzo-giro a dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.

(Tav. 63, *fig.* D.) Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *mezzo-giro a dritta* marciando, seguendo i principî prescritti al n.° 369.

All' ultima parte del terzo comando, ciascun cavaliere si porta direttamente in avanti.

L' instruttore dà il comando MARCIA quando i cavalieri giungono a 2 passi (*6 piedi*) dalla pe-

sta, quindi rimette i cavalieri in colonna sulla pesta opposta con un *a-dritta* (*o un a-sinistra.*)

Mezzo-giro a dritta, o mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando in colonna.

391. — I cavalieri marciando in colonna, ed il conduttore essendo pressochè giunto all' estremità di uno dei lati maggiori, l' instruttore comanda:

1. *Mezzo-giro a dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.

(Tav. 63, *fig.* E.) Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue il *mezzo-giro a dritta* marciando.

All' ultima parte del terzo comando, ciascun cavaliere si porta direttamente in avanti.

Arrivando sul lato minore opposto, il conduttore gira a sinistra senza comando; l' instruttore rimette i cavalieri nell' ordine in cui stavano precedentemente, facendo eseguire il movimento inverso.

392. — In questa lezione, lo scopo degli *a-dritta*, *a-sinistra*, *mezzo-giro a dritta*, *mezzo-giro a sinistra* marciando, è di abituare i ca-

valieri a far girare i loro cavalli in tutte le direzioni, l'instruttore fa eseguire questi movimenti al *passo* soltanto: non bada all'assieme, ma vigila e rettifica colla massima accuratezza i mezzi che ciascun cavaliere impiega per far girare il cavallo.

Nel marciare a *mano dritta*, l'instruttore fa eseguire degli *a-dritta*, e *dei mezzi-giri a dritta*, e nel marciare a *mano sinistra*, degli *a-sinistra*, e dei *mezzi-giri a sinistra;* allorchè i cavalieri sono abituati a questi movimenti, l'instruttore fa eseguire indistintamente dei *mezzi-giri a dritta*, o dei *mezzi-giri a sinistra*, e rimettere sulla pesta con degli *a-dritta*, o degli *a-sinistra*, senza aver riguardo al cambiamento di mano.

393. — Per far *riposo*, l'instruttore fa eseguire ai cavalieri un *a-dritta*, (*o un a-sinistra*), allorchè si trovano nel mezzo di uno dei lati maggiori del maneggio, e li fa arrestare fuori della pesta.

Per ricominciare il travaglio, li rimette in movimento con un *a-dritta* (*o un a-sinistra.*)

Per terminare il travaglio, l'instruttore fa calare e prendere le staffe, smontare e difilare.

LEZIONE II.

PARTE I.	PARTE II.
Lunghezza delle staffe.	A-dritta o a-sinistra indivi-

Positura del piede nella staffa.

Dello sperone.

Marciare a mano dritta o a mano sinistra.

Passare dal passo al trotto e dal trotto al passo.

Cambiamento di mano nella larghezza del maneggio.

Cambiamento di mano nella lunghezza del maneggio.

Cambiamento di mano diagonale.

duale, marciando.

Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando alla stessa altura.

Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando in colonna.

Passare successivamente dalla testa alla coda della colonna.

Prendere il trotto stando a piè fermo.

Cambiamento di mano con l'obbliquo individuale.

Marcia circolare.

Cambiamento di mano sul circolo.

Dal trotto arrestarsi.

Passare dal trotto al trotto esteso, e dal trotto esteso al trotto.

Appoggiare a dritta o a sinistra stando alla stess' altura.

Appoggiare a dritta o a sinistra, stando in colonna.

394. — Si mettono alla testa ed alla coda della colonna dei caporali o cavalieri istruiti per servire da conduttori.

Quando i cavalieri cominciano ad eseguire correttamente questa lezione, l'instruttore fa cambiare tra loro i cavalli per avvezzarli a condurne diversi.

395. — Tutti i movimenti di questa lezione sono dettagliati *per la dritta*; si eseguono *per la sini-*

stra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Il travaglio si divide in più riprese; l'instruttore ha l'attenzione di far travagliare egualmente sulle due mani.

PARTE PRIMA.

396. — Si riuniscono 6 cavalieri, oltre i due conduttori; essi sono in abito di scuderia, berretto di quartiere e stivali cogli speroni.

I cavalli sono sellati, e col briglione.

I cavalieri sono situati in una riga al centro del maneggio con le spalle ad uno dei lati maggiori, ed i cavalli l'uno dall'altro distanti un piede.

L'instruttore fa contare per quattro, com'è prescritto al n.° 253; fa quindi montare a cavallo, com'è prescritto al n.° 351.

Lunghezza delle staffe.

397. — Prima di cominciare il travaglio, l'instruttore si assicura che le staffe sono aggiustate.

Le staffe sono di giusta misura, se il cavaliere alzandosi su di esse vi è uno spazio di 3 a 4 pollici dall'inforcatura alla sella, tale lunghezza si ottiene situando l'uomo in sella come al n.° 353 con la punta del piede alzata, e misurando la staffa, in modo che corrisponda a due linee al di sotto del malleolo interno.

Positura del piede nella staffa.

398. — (Tav. 64.) La staffa deve soste-

nere il solo peso della gamba, il piede vi si deve introdurre per la terza parte, il tallone più basso della punta del piede.

La staffa deve sostenere il solo peso della gamba; se il cavaliere si appoggiasse troppo sulle staffe, si scomporrebbe la sua positura, la situazione delle gambe, e nuocerebbe all'esattezza della loro azione.

Il piede vi si deve introdurre per la terza parte; se il cavaliere non introducesse abbastanza il piede nella staffa potrebbe perderla, soprattutto alle andature vivaci. Se lo introducesse troppo, le gambe non caderebbero più naturalmente.

Il tallone più basso della punta del piede; affinchè il piede possa mantenere la staffa senza sforzo e senza rigidezza; che il gioco della sua articolazione con la gamba resti libero, e che lo sperone essendo più discosto dal cavallo, non si corra rischio d'impiegarlo indebitamente.

Dello sperone.

399. — L'instruttore spiega ai cavalieri l'uso e l'effetto dello sperone.

Se il cavallo non ubbidisce alla pressione delle gambe, bisogna impiegare lo sperone.

Lo sperone è da considerarsi come un mezzo di castigo, anzichè un aiuto. Bisogna servirsene di rado, ma sempre con vigore e nell'atto stesso che il cavallo commette l'errore.

Per fare uso degli speroni è d'uopo assicurare il corpo ed i pugni; legarsi al cavallo con le cosce, le ginocchia e le polpe delle gambe; girare alquanto in fuori la punta del piede: rendere un poco la mano; appoggiare con forza gli speroni dietro le cinghie senza fare alcuna mossa col corpo e lasciarveli finchè il cavallo abbia ubbidito; rimettere allora i pugni e le gambe per gradi.

Quando i cavalieri devono far uso degli speroni, ciò che dicesi *speronare*, l'instruttore bada che non si attacchino alle redini, cosa che si opporrebbe all'effetto degli speroni; bada egualmente che i cavalieri non se ne servano indebitamente.

Marciare a mano dritta o a mano sinistra.

400. — Per mettere i cavalieri sulla pesta, l'instruttore comanda:

1. *Per cavaliere a dritta (o a sinistra.)*
2. MARCIA.

Al primo comando, riunire il cavallo.
Al secondo comando, il conduttore della dritta esegue un *a-dritta*, e quindi marcia in avanti paralellamente ai lati maggiori.

Questo movimento è eseguito successivamente da tutti gli altri cavalieri.

Giunto il conduttore a 2 passi dal lato minore, l'instruttore comanda:

1. *A dritta* = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

La colonna allora si trova marciando a mano dritta.

L'instruttore fa prendere 4 piedi di distanza da testa a groppa.

L'instruttore bada che la positura dei cavalieri divenga sempre più regolare; che marcino ad una andatura franca ed eguale; che mantengano i loro cavalli diretti, e guardino costantemente innanzi di loro per rimanere nella direzione del conduttore; che conservino la loro distanza, e ripiglino moderatamente quella perduta.

401. — Un cavallo sta dritto, quando le sue spalle e le sue anche sono sulla stessa linea.

Se marciando a dritta, il cavallo porta le spalle a dritta, bisogna appoggiare alquanto la redine dritta, accostando un poco la gamba dritta.

Se il cavallo porta le anche a dritta, bisogna accostare la gamba dritta ed appoggiare leggermente la redine dritta.

Se il cavallo si getta nell'interno del maneggio, per ricondurlo sulla pestà, bisogna sostenere la redine esterna, appoggiando la redine e la gamba interna.

402. — L'instruttore ricorda ai cavalieri i principî prescritti al n.° 381 per girare a dritta o a sinistra, e raccomanda loro di riunire un poco i cavalli prima di giungere a ciascun angolo.

Non bisogna esigere che i cavalli entrino perfettamente negli angoli, nè che li rotondino troppo. Passare un angolo a dritta è lo stesso ch' eseguire un *a-dritta marciando;* passare un angolo a sinistra, è lo stesso ch' eseguire un *a-sinistra marciando:* i cavalieri dunque devono agire come non vi fossero muri, ed il movimento di ciascuno di essi, dovendo essere indipendente dal movimento del cavaliere che lo precede, i loro cavalli devono essere solamente decisi a girare a dritta o a sinistra dai loro particolari aiuti.

Passare dal passo al trotto e dal trotto al passo.

403. — I cavalieri marciando in colonna sui lati maggiori, l' instruttore li fa passare al *trotto*.

Sempre che da un' andatura lenta si passa ad una più vivace, come dal *passo* al *trotto*, si deve cominciar lentamente quest' ultima andatura, ed aumentarla gradatamente sino alla prescritta velocità.

I cavalieri marciando al *trotto* ed in colonna su d' uno dei lati maggiori, l' instruttore li fa passare al *passo*.

Sempre che da un'andatura vivace si passa

ad un' altra più lenta, come dal *trotto* al *passo*, bisogna che quest' ultima andatura sia da principio la più estesa possibile, e ridurla a poco a poco al grado indicato.

L' instruttore fa spesso passare dal *passo* al *trotto* e dal *trotto* al *passo*, per avvezzare i cavalieri ai cambiamenti di andatura.

Cambiamento di mano nella larghezza del maneggio.

404. — L'instruttore fa cambiar di mano nella larghezza del maneggio, nel modo prescritto al n.° 387.

(Tav. 63, *fig.* B.) Il cambiamento di mano dovendo essere eseguito in modo da non arrestare nè rallentare la coda della colonna, i cavalieri e specialmente il conduttore, devono girare senza rallentare l'andatura, servendosi degli aiuti prescritti.

Cambiamento di mano nella lunghezza del maneggio.

405. —(Tav. 65, *fig.* A.) Questo cambiamento di mano si esegue secondo gli stessi principi di quello nella larghezza, osservando che l' instruttore comanda *cambiate*, bastantemente a tem-

po, per comandare MARCIA, quando il conduttore sta a 2 passi (*6 piedi*) dalla metà del lato minore.

I cavalieri traversano il maneggio nella sua lunghezza, in linea retta, e si rimettono sulla pesta com' è prescritto al cambiamento di mano n.° 387.

Cambiamento di mano diagonale.

406. — L' instruttore comanda:

1. *Cambiate.*
2. MARCIA.

(Tav. 65, *fig.* B.) Al secondo comando, il conduttore gira a dritta, in modo da dirigersi alla pesta opposta a 6 passi dall' angolo in diagonale, ove giunto si mette sull' altra mano.

Tutti gli altri cavalieri eseguono successivamente lo stesso movimento, girando sul medesimo terreno dove ha girato il conduttore.

L' instruttore comanda *cambiate*, quando il conduttore sta per passare il secondo angolo per giungere sul lato maggiore, e comanda MARCIA, quando il conduttore ha oltrepassato per 6 passi lo stesso angolo.

Cambiamento di mano coll'obbliquo individuale.

407. — L' instruttore fa principiare un cambiamento di mano nella lunghezza del maneggio, e tosto che i cavalieri, dopo aver girato alla metà del lato minore, si trovano tutti nella stessa direzione, comanda:

1. *Colonna.*
2. Alto.

(Tav. 65, *fig.* C.) Al secondo comando, tutti i cavalieri si arrestano, restando esattamente sulla linea di marcia ed alle loro distanze.

L' instruttore fa eseguire ai cavalieri un *quarto di a-dritta* (*o di a-sinistra*) di piè fermo, com'è prescritto al n.° 371.

Eseguito un tal movimento, l' instruttore si assicura dell' esattezza delle direzioni e degl' intervalli, e comanda:

1. *In avanti*
2. Marcia.

I cavalieri marciano ad un' andatura eguale, ciascuno nella direzione che ha presa.

Allorchè arrivano ad un passo (*3 piedi*) dalla pesta, l' instruttore comanda:

In = avanti.

All' ultima parte del comando, raddrizzare il cavallo con un *quarto di a-sinistra* avanzando; aver la mano leggiera e le gambe avvicinate, per seguire la pesta.

L' instruttore fa ripetere questi movimenti senz' arrestare; a tale oggetto, dopo aver cominciato il cambiamento di mano nella lunghezza, e tosto che la riga si trova in colonna in mezzo al maneggio, comanda:

1. *Obbliquo a dritta* (o *a sinistra.*)
2. Marcia.
3. *In* = avanti.

Al primo comando, riunire il cavallo.
Al secondo comando, eseguire un *quarto di a-dritta;* presa la nuova direzione, aver le gambe egualmente avvicinate, e marciare direttamente alla stess' andatura.
All' ultima parte dell' ultimo comando, raddrizzare il cavallo.

Marcia circolare.

408. — Allorchè il conduttore è giunto verso la metà del lato maggiore, l' instruttore comanda:

1. *In circolo a dritta* (*o a sinistra.*)
2. Marcia.

(Tav. 65, *fig.* D.) Al primo comando,

il conduttore e successivamente i cavalieri, riuniscono i loro cavalli.

Al secondo comando, il conduttore descrive un circolo tra le due peste, e gli altri cavalieri lo seguono, marciando esattamente nella stessa direzione.

409. — Il cavallo, travagliando sul circolo, deve esser piegato nella direzione della linea che percorre. A tale oggetto, il cavaliere lo determina e lo contiene su questa linea con la redine interna, sostenendolo con la gamba del medesimo lato. Deve nel tempo stesso moderare l' effetto della redine interna, con la redine esterna, e contenere le anche con la gamba esterna.

410. — Se il cavaliere non dasse un maggior effetto alla redine interna, il cavallo lascerebbe la linea circolare, e se non lo sostenesse con la redine esterna restringerebbe il circolo.

Se il cavaliere non tenesse la gamba interna più avvicinata, le anche del cavallo non passerebbero per gli stessi punti delle spalle, e se non lo contenesse con la gamba esterna, le anche si getterebbero fuori del circolo.

Cambiamento di mano sul circolo.

411. — L' instruttore comanda:

1. *Cambiate.*
2. Marcia.

(Tav. 65, *fig.* E.) Al secondo comando, il conduttore gira a dritta, marcia direttamente in avanti, e passando pel centro, si dirige al punto opposto del circolo; giunto alla pesta, gira a sinistra.

Tutti gli altri cavalieri seguono esattamente la direzione del conduttore.

L'instruttore fa travagliare sul circolo e cambiar di mano al *trotto*, seguendo gli stessi principî.

Nella marcia circolare, specialmente ad un'andatura vivace e su di un circolo stretto, bada che i cavalieri conservino con esattezza lo stesso grado d'inclinazione dei loro cavalli, e si mantengano nella direzione seguita, senza portare in dietro la spalla e l'anca esterna.

L'instruttore volendo far travagliare di nuovo sulla linea retta, quando il conduttore giunge sulla pesta del lato maggiore, comanda:

In = AVANTI.

All'ultima parte del comando, il conduttore raddrizza il cavallo, ripiglia la pesta, ed è seguito dagli altri cavalieri.

412. — Per terminare il travaglio e fare smontare, l'instruttore fa serrare i cavalieri a 2 piedi di distanza, e trovandosi essi a marciare a mano sinistra, allorchè il conduttore ha percorso i due terzi del lato maggiore, comanda:

1. *Fronte.*
2. ALTO.

Al primo comando, il conduttore gira a sinistra e marcia direttamente.

Al secondo comando, dato dall'instruttore quando il conduttore è giunto a 2 passi dal mezzo del maneggio, si arresta.

Tutti gli altri cavalieri eseguono successivamente un *a-sinistra* quando sono presso che giunti rimpetto al posto che devono occupare nella riga, e si arrestano all'altura di questa riga.

L'instruttore fa smontare e difilare com'è prescritto ai n.i 375 e 376.

PARTE SECONDA.

A dritta o a sinistra individuale, marciando.

413. — L'instruttore fa eseguire questo movimento com'è prescritto al n.° 389, ai comandi: 1. *A dritta*; 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI.

L'instruttore si occupa più del modo col quale ciascun cavaliere guida il cavallo, che all'assieme di questi movimenti.

Mezzo-giro a dritta o mezzo-giro a sinistra individuale, i cava-

lieri marciando alla stess' altura.

414. — L' instruttore fa eseguire questi movimenti com' è prescritto al n.º 390, esigendo sempre una maggiore esattezza.

Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando in colonna.

415. — L' instruttore fa eseguire questi movimenti com' è prescritto al n.º 391.

L' ultimo cavaliere che diviene testa di colonna, deve avere l' attenzione di fare il suo movimento senza rallentare l' andatura, per non far ritardare gli altri.

Questo principio è applicabile egualmente al cavaliere che diviene testa di colonna, ritornando sulla pesta.

Passare successivamente dalla testa alla coda della colonna.

416. — Per avvezzare i cavalieri ad essere padroni dei loro cavalli, obbligarli a servirsi delle

redini e delle gambe, ed anche per avvezzare cavalli a separarsi gli uni dagli altri, l'instruttore fa spesso passare i cavalieri dalla testa alla coda della colonna, in modo che ciascuno di essi diventa conduttore.

Questo movimento si esegue successivamente nella colonna, al semplice avvertimento dell'instruttore, uscendo con un mezzo-giro a dritta (o a sinistra), e ritornando in essa con un mezzo-giro a dritta (o a sinistra.)

Il cavaliere indicato per passare alla coda della colonna, riunisce il cavallo ed esegue il suo movimento avanzando, in modo da non far ritardare quelli che sono dietro a lui. Tiene la gamba di fuori avvicinata, per non descrivere un mezzo cerchio maggiore di 6 passi; marcia quindi paralellamente alla colonna, ed allorchè è ritornato sulla pesta con un secondo mezzo-giro, serra a 4 piedi di distanza dall'ultimo cavaliere.

Il cavaliere che segue, e che diviene conduttore, deve riunire il cavallo e contenerlo con la redine esterna e con la gamba interna, per impedirgli di seguire quello ch' esce dalla colonna.

L'instruttore fa anche uscire i cavalieri dalla colonna senza principiare da quello della testa. In questo caso prescrive ai cavalieri che seguono quello indicato, di serrare alla giusta distanza, o pure se lo crede opportuno, per avvezzare i cavalieri a mantenere i loro cavalli, fa lasciare voto il posto del cavaliere uscito.

Allorchè i cavalieri sono stati in tal modo tolti dai loro posti, l'instruttore fa arrestare la colonna e fa ritornare ciascuno al suo posto, prima di passare ad altro movimento.

Prendere il trotto, da piè fermo.

417. — I cavalieri stando in colonna sopra uno dei lati maggiori, l'instruttore comanda:

1. *In avanti.*
2. *Trotto.*
3. MARCIA.

Al secondo comando, riunire il cavallo.

Al comando MARCIA, rendere la mano ed accostare gradatamente le gambe: tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

Dal trotto, arrestarsi.

418. — I cavalieri marciando al *trotto* in colonna sopra uno dei lati maggiori, l'instruttore comanda:

1. *Colonna.*
2. ALTO.

Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, sostenere la mano per gradi, finchè il cavallo si arresta, e tenere sempre le gambe avvicinate, acciò

non si traversi nè rinculi. Tosto che il cavallo ha ubbidito, rimettere i pugni e le gambe gradatamente.

L'instruttore esige che tutti i cavalieri partano al *trotto* con franchezza al comando MARCIA, e che al comando ALTO, si arrestino contemporaneamente e non di botto.

Passare dal trotto al trotto esteso, e dal trotto esteso al trotto.

419. — I cavalieri marciando al *trotto* in colonna sopra uno dei lati maggiori, l'instruttore comanda:

ALLUNGATE.

A questo comando, rendere un poco le mani ed accostare le gambe gradatamente; tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

L'andatura essendo allungata ad un giusto grado, l'instruttore bada che i cavalieri vi mantengano i loro cavalli.

Bada con particolarità alla positura dei cavalieri. Ricorda loro che tenendo il corpo dritto, la mano leggiera, i reni cedevoli, e lasciando cadere senza forza le cosce e le gambe possono diminuire l'effetto delle reazioni del cavallo e giungere a ligarsi a tutti i suoi movimenti.

Per impedire ai cavalli di fabbricare e di abbandonarsi sulle spalle, è d'uopo sostenere la mano e tenere le gambe più o meno avvicinate.

L'instruttore fa fare due o tre giri al più in ciascuna mano a quest' andatura allungata; prolungandola maggiormente, potrebbe far uscire dall' appiombo i cavalli, e far perdere l' eguaglianza delle andature.

420. — Per far passare dal *trotto esteso* al *trotto*, l' instruttore comanda:

RALLENTATE.

A questo comando, sostenere la mano per gradi e tenere le gambe avvicinate, per evitare che il cavallo prenda il *passo*; tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere i pugni e le gambe per gradi.

Appoggiare a dritta o a sinistra stando alla stess' altura.

421. — La colonna marciando al *passo* sopra uno dei lati maggiori, l' instruttore fa eseguire il movimento di *a-dritta*, o *a-sinistra*, com' è prescritto al n.° 413; terminato il movimento comanda ALTO, e quindi:

1. *Appoggiate a dritta* (o *a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. ALTO.

(Tav. 66, *fig.* A.) Al primo comando, determinare le spalle del cavallo a dritta, appoggiando leggermente la redine sini-

stra, sostenendo la dritta, ed accostando alquanto la gamba dritta.

Questo movimento ch' è semplicemente preparatorio, indica al cavaliere che le spalle del cavallo devono sempre precedere il movimento delle anche.

Al comando MARCIA, appoggiare la redine sinistra, sostenendo la dritta per determinare il cavallo a dritta, accostando la gamba sinistra, per far seguire le anche, senza inclinare il corpo a sinistra; servirsi in pari tempo della gamba dritta per sostenere l' anca del cavallo e moderare il suo movimento.

Dopo avere appoggiato alcuni passi, l' instruttore comanda:

ALTO.

A questo comando, cessare insensibilmente l' effetto delle redini e della gamba sinistra, sostenendo con la gamba opposta; raddrizzare il cavallo appoggiando la redine dritta, sostenendo con la sinistra, ed accostando la gamba sinistra; rimettere i pugni e le gambe per gradi.

Per appoggiare a sinistra e cessare di appoggiare, gli stessi principî con i mezz' inversi.

422. — L' instruttore fa da principio eseguire

questo movimento ad un uomo la volta, e quindi a tutti insieme. Spiega ad ognuno i mezzi da impiegare per far appoggiare il cavallo.

Il cavaliere deve sempre tenere il cavallo obbliquamente alla pesta, per facilitare il suo movimento. Deve cominciare questo movimento moderatamente, e guardare dall a parte che si appoggia, senza inclinare il corpo dal lato opposto, ciò che scomporrebbe il suo appiombo ed incomoderebbe il movimento del cavallo.

Allorchè il cavallo ubbidisce agli aiuti, il cavaliere deve continuarne l'effetto senza precipitazione.

Se il cavallo si mette in una direzione troppo obbliqua, il cavaliere deve raddrizzarlo sostenendo leggermente la redine sinistra ed aumentare l'effetto della gamba sinistra.

Se il cavallo al contrario conserva una direzione perpendicolare alla pesta, o-pure se le anche precedono le spalle, il cavaliere lo rimette obbliquamente a dritta, aumentando l'effetto delle mani e della gamba dritta.

Se il cavallo precipita il suo movimento sul lato, bisogna diminuire l'effetto delle redini e della gamba sinistra, aumentando quello della gamba dritta.

Se il cavallo si porta in avanti, bisogna diminuire l'effetto delle gambe ed aumen-

tare quello delle mani, con sostenere e rendere.

Se al contrario il cavallo rincula, bisogna aumentare l'effetto delle gambe e diminuire quello delle mani, determinando le spalle del cavallo dal lato verso cui si appoggia; perchè ordinariamente rincula, per l'incomodo che prova, quando il movimento delle spalle non precede quello delle anche.

423. — L' instruttore per rimettere i cavalieri sulla pesta, comanda: 1. *A-sinistra* (o *a-dritta*); 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI, e giunta la colonna al lato minore, il conduttore gira a dritta (o a sinistra), senz' altro comando.

Appoggiare a dritta o a sinistra, stando in colonna.

424. — (Tav. 66, *fig.* B.) I cavalieri dopo avere appoggiato, essendo alla medesima altura, rientrati che sono sulla pesta e marciando *a mano dritta* (o *a mano sinistra*), l' instruttore fa principiare un cambiamento di mano nella lunghezza del maneggio; quando l' ultimo cavaliere della colonna è entrato nella nuova direzione fa arrestare, e quindi eseguire il movimento di *appoggiate a dritta* (o *a sinistra.*)

Allorchè i cavalieri sono presso che giunti alla pesta, l' instruttore li fa arrestare nuovamente.

Calmati i cavalli, l' instruttore fa appoggiare a sinistra, e ciascun cavaliere ritorna al posto dove erasi arrestato in mezzo al maneggio.

Allorchè i cavalieri hanno appoggiato sino alla pesta, l'instruttore può parimente farli marciare in colonna su questa stessa pesta, per non tenere cavalli troppo al movimento di *appoggiare*.

425. — Per abituare i cavalieri a conservare le distanze, gl' intervalli, mantenersi tutti alla medesima andatura, e per fare ch' eseguiti gli *a-dritta* (o gli *a-sinistra*), conservino esattamente il loro punto di direzione, l' instruttore li fa travagliare in due colonne.

A tale effetto trovandosi i cavalieri a marciare *a mano sinistra*, li forma com' è prescritto al n.° 412, coi comandi: 1. FRONTE; 2. ALTO. Quindi comanda:

1. *Per cavaliere a dritta, ed a sinistra.*
2. MARCIA.

(Tav. 67, *fig.* A.) Al secondo comando, il conduttore della dritta e quello della sinistra difilano com' è prescritto al n.° 400; essi sono seguiti il primo dai tre cavalieri della dritta, ed il secondo dai tre cavalieri della sinistra. I conduttori si dirigono perpendicolarmente ai lati minori e quando sono a 2 passi dalla pesta, l' instruttore comanda:

1. *A dritta* (o *a sinistra*) = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

I conduttori ed i cavalieri a questi comandi, si conformano a quanto è prescritto al n.° 400, ed allora le due colonne si trovano a travagliare sulla stessa mano.

426. — (Tav. 67, *fig.* B.) L'instruttore fa eseguire dei cambiamenti di mano com'è prescritto ai n.i 404 e seguenti, badando di dare i comandi bastantemente a tempo, in modo che ciascuna delle colonne, attraversando il maneggio, lasci l'altra dal lato opposto della mano su cui si travaglia.

427. —(Tav. 67, *fig.* C. e D.) L'instruttore fa eseguire degli *a-dritta* degli *a-sinistra*, dei *mezzi-giri a dritta* e dei *mezzi-giri a sinistra*, i cavalieri alla stess' altura, com' è prescritto ai n.i 413 e 414, osservando che i cavalieri marciando su due colonne, l'instruttore deve dare il comando preparatorio, per gli *a-dritta* e per gli *a-sinistra*, in modo da comandare MARCIA, al momento in cui i conduttori giungono all'altura del penultimo cavaliere della colonna opposta.

Immediatamente dopo il comando *In* = AVANTI, i cavalieri devono portarsi direttamente in avanti conservando la loro andatura e la loro direzione, in modo che ciascuno trovi innanzi a se l'intervallo per dove deve passare ed il posto che deve ripigliare nella colonna sulla pesta opposta.

Nel passare fra gl' intervalli, essi devono tenere anche le gambe avvicinate per evitare che l'andatura si rallenti.

428. — L' instruttore ha l' attenzione, nel rimettere i cavalieri sulla pesta, di far che i conduttori si trovino sempre alla testa. I conduttori delle due colonne regolano l'andatura dei loro cavalli, in modo da giungere nello stesso tempo agli angoli opposti del maneggio, il conduttore della sinistra regolandosi su quello della dritta.

429. — Negli ultimi giorni di questa lezione, l' instruttore fa di tanto in tanto incrociare le redini nella mano sinistra, acciò i cavalieri guidando i cavalli con questa sola mano si trovino disposti a travagliare con la briglia, badando che ciascun cavaliere si mantenga ben quadratamente sul cavallo.

430. — Per terminare la lezione, l'instruttore fa serrare i cavalieri a 2 piedi di distanza, e fa cominciare un cambiamento di mano nella lunghezza del maneggio, ed allorchè le due colonne si sono oltrepassate di 2 piedi al centro del maneggio le arresta, e fa eseguire alla colonna formata dai cavalieri della sinistra un mezzo giro individuale a sinistra (o *a dritta*), a seconda che la cambiata è stata fatta a dritta o a sinistra. L' instruttore rimette la colonna in marcia, e giunta al lato minore la fa girare a sinistra, coi comandi: 1. *a sinistra*=GIRATE; 2. *In*=AVANTI; allorchè il conduttore ha percorso i due terzi del lato maggiore, l' instruttore forma i cavalieri, e li fa smontare e difilare com' è prescritto ai n.i 412, 375, e 376.

LEZIONE III.

PARTE I.

Posizione della mano della briglia.
Aggiustare le redini.
Movimenti principali della mano della briglia.
Riunire il cavallo
Marciare.
Arrestarsi.

Di piè fermo:
A-dritta.
A-sinistra.
Mezzo-giro a dritta.
Mezzo-giro a sinistra.
Quarto di a-dritta.
Quarto di a-sinistra.

PARTE II.

Principî del galoppo.
Travaglio al galoppo sulle linee dirette.
Travaglio al galoppo in circolo.

Rinculare e cessare di rinculare.
Travaglio della 2.ª lezione, con la briglia.
Appoggiare a dritta o a sinistra.

PARTE PRIMA.

431. — Si riunisce lo stesso numero di cavalieri, come per la seconda lezione. La loro tenuta è la stessa.

I cavalli sono sellati e con la briglia; pel rimanente bisogna conformarsi a quanto è prescritto ai n.i 394 e 395.

I cavalieri sono disposti nel maneggio come al n.° 396, montano a cavallo come al n.° 351, e si conformano per mettersi sulla pesta a quanto è prescritto al n.° 400. I cavalieri la prima volta non conoscendo ancora la posizione della mano, nè i suoi movimenti con la briglia, conducono i loro cavalli sulla pesta col filetto com' è prescritto pel briglione; quando si trovano sul lato maggiore, l' instruttore comanda: *A dritta* (o *a sinistra*); 2. MARCIA; 3. ALTO.

Quindi spiega la posizione della mano della briglia.

Posizione della mano della briglia.

432. — Le redini col loro passante corsoio nella mano sinistra, il dito anulare fra le due redini, le altre dita chiuse ed il pollice sulla seconda giuntura dell' indice per mantenerle eguali; il gomito naturalmente cadente sul proprio fianco, la mano in direzione del pomo della sella a 4 pollici al di sopra (o *ad un pollice al di sopra della mantiglia*), le dita a 6 pollici di distanza e rimpetto il corpo, il dito piccolo più vicino al corpo dell' alto del pugno; la mano dritta cadente naturalmente sul lato.

Aggiustare le redini.

433. — L' instruttore comanda:

AGGIUSTATE = (*le*) REDINI.

2. tempi.

1. Alla prima parte del comando, prendere le redini col pollice e l' indice della mano dritta, al di sopra e vicino al pollice sinistro; alzarle verticalmente, facendo scorrere la mano dritta sino al bottone; le ul-

time dita aperte e con le unghie avanti, il gomito 6 pollici più basso della mano; aprire alquanto le dita della mano sinistra, per eguagliare le redini, sentire leggermente l'appoggio del morso, e tenere le gambe accosto, per contenere il cavallo.

2. All'ultima parte del comando, chiudere la mano sinistra; lasciar cadere le redini e la mano dritta sul lato, e rimettere le gambe alla loro positura.

Movimenti principali della mano della briglia.

434. — Girando alquanto le unghie in sopra avvicinando il dito mignolo al corpo, si riunisce il cavallo; avvicinandolo maggiormente, si rallenta l'andatura. Accrescendo l'effetto della mano, si arresta il cavallo, ed accrescendolo di più, si fa rinculare.

Girando le unghie in sotto, avanzando il dito mignolo, si dà libertà al cavallo di portarsi in avanti.

Portando la mano verso la dritta, le unghie in sopra, il dito mignolo a dritta, si determina il cavallo a girare a dritta.

Portando la mano verso la sinistra, le unghie in sotto, il dito mignolo a sinistra, si determina il cavallo a girare a sinistra.

Tosto che il cavallo ubbidisce, il cavaliere ripiglia la posizione della mano della briglia.

La mano della briglia in tutti i suoi movimenti deve agire liberamente, senza irrigidire la spalla, senza comunicare forza al corpo e senza fare allargare il gomito. L'effetto del morso essendo più forte di quello del briglione, è indispensabile di agire con progressione, massimamente per arrestare e rinculare.

L'instruttore fa eseguire, coi comandi prescritti nella prima lezione, i movimenti qui appresso dettagliati.

Riunire il cavallo.

435. — Girare alquanto le unghie in sopra, avvicinando il dito mignolo al corpo, e tenere le gambe accosto.

Marciare.

436. — Girare le unghie in sotto, avanzando il dito mignolo, il pugno sempre rimpetto al mezzo del corpo ed accostare gradatamente le gambe. Tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere la mano e le gambe per gradi.

Arrestarsi.

437. — Sollevare l'alto del corpo; girare nello stesso tempo la mano con le unghie in sopra avvicinando gradatamente il dito mignolo al corpo, e tenere le gambe accosto per impedire che il cavallo rinculi o si traversi. Tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere la mano e le gambe per gradi.

A-dritta.

438. — Portare la mano verso la dritta, le unghie in sopra, il dito mignolo a dritta, secondo la sensibilità del cavallo ed accostare la gamba dritta, la gamba sinistra avvicinata per contenerlo. Il movimento essendo presso che finito, rimettere la mano e le gambe per gradi.

A-sinistra.

439. — Portare la mano verso la sinistra, le unghie in sotto, il dito mignolo a sinistra, secondo la sensibilità del cavallo, ed accostare la gamba sinistra, la gamba dritta avvicinata per contenerlo. Il movimento essendo presso che finito, rimettere la mano e le gambe per gradi.

Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra.

440. — Gli stessi principî che per eseguire un a-dritta o un a-sinistra, badando di percorrere il mezzo cerchio prescritto.

Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra.

441. — Gli stessi principî che per eseguire un a-dritta o un a-sinistra, osservando che il movimento della mano dev' essere moderato, acciò il cavallo non facci più di un quarto di a-dritta o di a-sinistra.

Rinculare e cessare di rinculare.

442. — Gli stessi principî che per arrestare, e tosto che il cavallo ubbidisce, girare alternativamente le unghie in sopra ed in sotto, per sostenere e rendere.

Per cessare di rinculare, bisogna avere la mano leggiera e le gambe avvicinate; tosto che il cavallo ubbidisce, rimettere la mano e le gambe per gradi.

443. — L' instruttore nell' esecuzione di questi diversi movimenti non esige l' assieme, ma bada

al modo con cui ciascun cavaliere si serve della mano della briglia, e ne rettifica sempre la posizione prima di passare da un movimento all'altro.

Travaglio della 2.ª lezione, con la briglia.

444. — Allorchè i cavalieri cominciano a capire i movimenti della mano della briglia, l'instruttore li fa marciare sulla pesta, prima al *passo* e quindi al *trotto*: fa spesso arrestare e mettere in marcia, cambiare di mano ed eseguire successivamente i diversi movimenti della seconda lezione, badando che i cavalieri applichino con esattezza i principî che hanno ricevuti a piè fermo.

Il difetto ordinario dei cavalieri essendo di portare la mano sinistra avanti, e la spalla dritta in dietro, l'instruttore ha l'attenzione di far loro tenere la mano al di sopra del pomo della sella, senza dissestare la positura del corpo.

Appoggiare a dritta o a sinistra.

445. — L'instruttore fa appoggiare a dritta o a sinistra, alla medesima altura ed in colonna, com'è prescritto ai n.ⁱ 421 e seguenti.

Per appoggiare a dritta, determinare le spalle del cavallo a dritta portando la mano verso la dritta, le unghie in sopra, il dito piccolo a dritta; accostare la gamba sinistra per far seguire le anche, la gamba dritta avvicinata per sostenere il cavallo.

Per cessare di appoggiare, raddrizzare il cavallo, la gamba dritta accosto, e rimettere la mano e le gambe per gradi.

Per appoggiare a sinistra e cessare di appoggiare, si usano gli stessi principi con i mezzi inversi.

PARTE SECONDA.

Principî del galoppo.

446. — (Tav. 68, *fig.* A.) Un cavallo galoppa sul piede dritto, allorchè la gamba dritta di avanti oltrepassa la sinistra di avanti, e che la gamba dritta di dietro oltrepassa la sinistra di dietro. Il meccanismo di tale andatura si opera ordinariamente in tre tempi o battute. Il 1.° tempo è marcato dalla gamba sinistra di dietro che posa la prima a terra; il 2.° dal bipede diagonale sinistro, ed il 3.° dalla gamba dritta di avanti.

(Tav. 69, *fig.* A.) Un cavallo galoppa sul piede sinistro allorchè la gamba sinistra di avanti oltrepassa la gamba dritta di avanti, e che la gamba sinistra di dietro oltrepassa la dritta di dietro. In questo caso la gamba dritta di dietro posa la prima a terra, quindi il bipede diagonale dritto, e finalmente la gamba sinistra di avanti.

Un cavallo galoppa esatto, allorchè travagliando o girando a mano dritta, galoppa sul piede dritto, e travagliando o girando a mano sinistra, galoppa sul piede sinistro.

Un cavallo galoppa falso, quando travagliando o girando a mano dritta, galoppa sul piede sinistro, e travagliando o girando a mano sinistra, galoppa sul piede dritto.

(Tav. 68 e 69, *fig.* B.) Un cavallo è disunito, quando galoppa a dritta coi piedi di avanti, ed a sinistra con quelli di dietro, o pure a sinistra coi piedi di avanti, ed a dritta con quelli di dietro.

Quando un cavallo galoppa sul piede dritto, il cavaliere sente nella sua positura un movimento sensibile da dritta a sinistra.

Quando un cavallo galoppa sul piede sinistro, il cavaliere sente nella sua positura un movimento sensibile da sinistra a dritta.

Quando un cavallo è disunito, il cavaliere sente nella sua positura dei movimenti irregolari; il cavallo è fuori di equilibrio e perde di forza.

Travaglio al galoppo sulle linee rette.

447. — Quando i cavalieri hanno acquistata alquanta franchezza e cedevolezza, e che conservano al trotto una regolare positura, si passano a travagliare al galoppo.

Prima di cominciare questo travaglio, l'instruttore fa prendere 4 passi (*12 piedi*) di distanza ai cavalieri, ed allorchè la colonna trovasi marciando al *trotto* ed *a mano dritta* sopra uno dei lati maggiori, l'instruttore comanda:

1. *Galoppo.*
2. MARCIA.

Al primo comando, riunire il cavallo, mantenendolo perfettamente dritto.

Al secondo comando, rendere un poco la

mano portandola verso la sinistra, le unghie in sotto, il dito mignolo a sinistra, per facilitare alla spalla dritta di oltrepassare la sinistra, ed accostare le gambe dietro le cinghie per spingere il cavallo in avanti, facendogli sentire un poco più l'effetto della gamba sinistra. Tosto che il cavallo ubbidisce, tenere la mano leggiera e le gambe avvicinate, per mantenerlo nella sua andatura.

448. — L'instruttore raccomanda ai cavalieri di guidare i cavalli con dolcezza, e massimamente di avere la mano leggiera, acciò il *galoppo* sia franco, non raccorciato, e per evitare che i cavalli gravitino troppo sui garretti.

Per mantenere il cavallo al galoppo esatto, bisogna legarsi a tutti i suoi movimenti, specialmente al passaggio degli angoli, dove il menomo dissesto del cavaliere può contrariare l'azione del cavallo.

Allorchè un cavallo galoppa falso, o ch'è disunito, l'instruttore fa passare il cavaliere al *trotto* alla coda della colonna, ma in modo da non dare impedimento a quelli che seguono. Quando vi è giunto, gli fa ripigliare il *galoppo*, spiegandogli nuovamente i mezzi che deve impiegare per mantenere il suo cavallo esatto.

449. — L'instruttore fa rimanere i cavalieri al *galoppo* uno o due giri al più, e li fa sempre passare al *trotto*, prima del cambiamento di mano che dev'eseguirsi nella larghezza del maneggio, e principia lo stesso travaglio a mano sinistra.

Allorchè i cavalli hanno acquistata più calma, e che i cavalieri cominciano a ben guidarli, l'instruttore fa diminuire le distanze gradatamente sino a 4 piedi.

Travaglio al galoppo in circolo.

450. — Quando i cavalieri sono stati bastantemente esercitati al *galoppo* sulle linee rette, l'instruttore fa fare alcuni giri in circolo, secondo i principi prescritti ai n.i 408 e 409.

Questo travaglio è principiato su di un circolo grande, di cui se ne diminuisce il raggio a misura che i cavalieri vi si abituano.

451. — L'instruttore per terminare la lezione, si conforma a quanto è prescritto al n.o 412.

LEZIONE IV.

PARTE I.

Travaglio della 3.a lezione, colla sola sciabla.

Maneggio delle armi a piè fermo.

PARTE II.

Travaglio della 3.a lezione, con tutte le armi.

Maneggio delle armi marciando.

Carica del moschetto e della carabina.

Carica della pistola.

Fuoco del moschetto e della carabina.

Fuoco della pistola.

Esercizio della sciabla e della lancia a piè fermo.

Esercizio della sciabla e della lancia, a tutte le andature.

Salto del fosso e della barriera.

Carica individuale.

Tiro al bersaglio.

PARTE PRIMA.

452. — Si riunisce lo stesso numero di cavalieri della terza lezione; essi hanno la medesima tenuta, e sono interamente armati.

L'instruttore è secondato da un sottuffiziale, il quale sta parimente a cavallo, ed armato come i cavalieri, per eseguire il maneggio delle armi a misura che l'instruttore lo dettaglia.

Travaglio della 3.ª lezione colla sola sciabla.

453. — I primi giorni della quarta lezione sono impiegati a ripetere tutti i movimenti della terza, i cavalieri avendo la sola sciabla; quindi vengono interamente armati.

L'instruttore fa montare a cavallo eseguendo l'intero dettaglio, com'è prescritto al n.° 351. Prima di cominciare il maneggio delle armi, fa eseguire alcuni movimenti al *passo* ed al *trotto* per tranquillare i cavalli, durante il resto della lezione, il travaglio di piè fermo è tramezzato da movimenti alle diverse andature. Si esige nella loro esecuzione la massima regolarità, acciò i cavalieri nell'imparare a maneggiare le loro armi, sempreppiù si perfezionino a ben guidare i loro cavalli.

Maneggio delle armi a piè fermo.

454. — L'instruttore fa formare i cavalieri, coi comandi: FRONTE ed ALTO, com'è prescritto al n.° 412.

Il sottuffiziale che seconda l'instruttore si situa di fronte a 6 passi (*18 piedi*), avanti al centro della riga.

Dragoni.

455. — Per mettere il moschetto in bandoliera, l'instruttore comanda:

In bandoliera = (*il*) MOSCHETTO.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, sfibbiare con la mano dritta la coreggia di portamoschetto sostenendo il calcio con la mano sinistra, senz'abbandonare le redini; prendere l'arme con la mano dritta all'impugnatura, le unghie in sotto, toglierla dallo stivaletto, sollevandola ed appoggiandone il calcio sulla coscia dritta, la bocca in alto alquanto inclinata in avanti, la canna rimpetto la spalla dritta, il ponte in avanti.

2. Sollevare il moschetto obbliquamente al di sopra della testa, la bocca a sinistra e più alta del calcio, la piastrina in sopra, la coreggia di moschetto pendente, introdurre la testa ed il braccio dritto tra la coreggia di moschetto ed il moschetto, lasciare cadere l'arme a dritta, spingendone il calcio in dietro con la mano dritta, ed aggiustare le redini.

456. — Per far rimettere il moschetto allo stivaletto, l'instruttore comanda:

Riponete = (*il*) MOSCHETTO.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, pren-

dere il moschetto all'impugnatura con la mano dritta, tirarlo in avanti per passare il braccio tra il corpo ed il moschetto, ripigliarlo con la stessa mano all'impugnatura, passarlo obbliquamente per sopra la testa; portare il calcio sopra la coscia dritta come al 1.° movimento di *in bandoliera il moschetto.*

2. Abbassare il moschetto con la mano dritta, introdurne la bocca nello stivaletto, colla mano dritta avvolgere due volte la coreggia di portamoschetto all'impugnatura sostenendo il calcio con la mano sinistra senza abbandonare le redini, affibbiare la coreggia con le due mani, ed aggiustare le redini.

Ussari.

457. — Per far mettere la carabina allo stivaletto, l'instruttore comanda:

Staccate = (*la*) CARABINA.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, prendere con la mano dritta la carabina all'impugnatura, sollevarla situandola nella mano sinistra che resta nella sua posizione, il dito mignolo toccando la molla dell'acciarino, il pollice allungato, la piastrina in sotto, la bocca in direzione dell'orecchio sini-

stro del cavallo ed un poco più alta del calcio, il ponte attaccato al corpo; colla mano dritta togliere la chiave dall' anello, e prendere con la stessa mano la carabina all' impugnatura.

2. Abbassare la carabina con la mano dritta, introdurne la bocca nello stivaletto, con la mano dritta avvolgere due volte la coreggia di portacarabina all' impugnatura sostenendo il calcio con la mano sinistra senza abbandonare le redini, affibbiare la coreggia con le due mani, ed aggiustare le redini.

458. — Per rimettere la carabina alla bandoliera, l'instruttore comanda:

Alla bandoliera = (*la*) CARABINA.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All' ultima parte del comando, sfibbiare con la mano dritta la coreggia di portacarabina sostenendo il calcio con la mano sinistra, senz' abbandonare le redini; prendere la carabina con la mano dritta all' impugnatura, le unghie in sotto, toglierla dallo stivaletto, sollevarla situandola nella mano sinistra che resta nella sua posizione, il dito mignolo toccando la molla dell' acciarino, il pollice allungato, la piastrina in sotto, la bocca in direzione dell' orecchio sinistro

del cavallo ed un poco più alta del calcio, per fare scorrere l'anello, il ponte attaccato al corpo; con la mano dritta prendere la chiave introdurla nell'anello, e portare la stessa mano all'impugnatura della carabina.

2. Abbassare la bocca della carabina, spingere il calcio in dietro, ed aggiustare le redini.

Se non si deve più far uso della carabina, all'avvertimento dell'instruttore, il cavaliere affibbia il cintulino intorno all'impugnatura, la fibbia in fuori.

1. Riga.
2. Sciabla = (*in*) mano.

2. tempi (il 2.° diviso in 2 movimenti.)

459. — 1. Alla prima parte del secondo comando, inclinare leggermente la testa a sinistra, portare la mano dritta per sopra le redini, intromettere il pugno nella coreggia del fiocco; prendere la sciabla per l'impugnatura, cacciare verticalmente la lama, il pugno in direzione della spalla sinistra, il gomito all'altezza del pugno, e rimettere la testa diretta.

2. (*1.° mov.*) All'ultima parte del secondo comando, cacciare vivamente la lama dal fodero distendendo il braccio per tutta la sua lunghezza; portare il pugno all' al-

tezza ed a 4 pollici dalla spalla sinistra, il gomito accosto al corpo, la lama verticale col piatto in avanti, il taglio a sinistra.

(2.° *mov.*) Calare il pugno portando la sciabla sul lato dritto, il dorso della lama al voto della spalla, il pugno sull'alto della coscia, il dito mignolo fuori dell' impugnatura, il gomito in dietro.

1. Riga.
2. Sciabla = (*al*) fodero.

2. tempi (il 1.° diviso in 2 movimenti).

460. — 1. (*1.° mov.*) Alla prima parte del secondo comando, portare la sciabla verticalmente sul lato sinistro alla posizione del 1.° movimento del 2.° tempo di *sciabla in mano.*

(*2.° mov.*) Girare la sciabla da sopra in sotto radendo col taglio il braccio sinistro, introdurre la lama nel fodero accompagnandovi lo sguardo, restare come al 1.° tempo di *sciabla in mano.*

2. All'ultima parte del secondo comando, riporre la lama nel fodero senza spingerla con forza, togliere il pugno dalla coreggia del fiocco; rimettere la testa diretta, ed aggiustare le redini.

Lancieri.

461. — L'instruttore comanda:

Portate = LANCIA.

Com' è prescritto al n.° 222.

Al braccio = LANCIA.

462. — Com' è prescritto al n.° 221.

463. — I lancieri che fanno parte di una linea composta di reggimenti di divers' arma, portano la lancia e la rimettono al braccio, all' ultima parte dei comandi SCIABLA = (*in*) MANO, e SCIABLA = (*al*) FODERO.

464. — L' instruttore comanda: MANEGGIO DELLE ARMI.

A questo comando, alzare la falsetta e la mantiglia.

Ussari.	*Dragoni e Lancieri.*
Togliere la bacchetta dall' uncinetto della sciabla con la mano dritta per sotto le redini, situarla a dritta, la coreggia tra il calcio ed il corpo, e rimettere la mano dritta sul proprio lato.	Togliere la bacchetta della pistola dalla fonda, lasciandola pendere a dritta, e rimettere la mano dritta sul proprio lato.

465. — L' instruttore comanda:

Dragoni.

All'Ispezione=(*del*) MOSCHETTO.

1. tempo, 5 movimenti

1. All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto pel 1.º movimento di *in bandoliera il moschetto* n.º 455.

2. Situare il moschetto nella mano sinistra, che l' impugna al di sotto della granadiera, rovesciare il pugno sinistro avanzandolo verso la testa del cavallo, passare il calcio a sinistra tra le redini ed il corpo e situarlo avanti la fonda, la piastrina in fuori, la

Ussari.

All'Ispezione = (*della*) CARABINA.

1. tempo, 5 movimenti

1. All'ultima parte del comando, prendere la carabina all'impugnatura con la mano dritta, sollevarla piazzandone il calcio sulla coscia, la bocca in alto alquanto inclinata in avanti, e la canna in direzione della spalla dritta.

2. Situare la carabina nella mano sinistra, il dito mignolo toccando la molla dell' acciarino, rovesciare il pugno sinistro avanzandolo verso la testa del cavallo, passare il calcio a sinistra tra le redini ed il corpo e situarlo avanti la fonda, la piastrina in

Dragoni.	*Ussari.*
canna inclinata a dritta; cavare la bacchetta ed introdurla nella canna come al 9.° tempo della carica n.° 110, e rimettere la mano dritta sul proprio lato.	fuori, la canna inclinata a dritta; prendere la bacchetta ed introdurla nella canna come al 9.° tempo della carica n.° 110, e rimettere la mano dritta sul proprio lato.
3. Con la mano dritta, alzare la bacchetta sino alla metà, il braccio semiteso, lasciarla ricadere nella canna, e rimettere la mano dritta sul proprio lato.	3. Come pel moschetto.
4. Togliere la bacchetta dalla canna, introdurla nel boccaglio come al n.° 112; rimettere il pugno sinistro avanzandolo verso la testa del cavallo, passare il calcio a dritta tra le redini ed il corpo; prendere il moschetto con la mano dritta	4. Togliere la bacchetta dalla canna, situarla a dritta, rimettere il pugno sinistro avanzandolo verso la testa del cavallo, passare il calcio a dritta tra le redini ed il corpo, prendere la carabina con la mano dritta all' impugnatura abbando-

Dragoni.	*Ussari.*
all' impugnatura abbandonandolo con la sinistra, e situarlo sulla coscia dritta come al 1.° movimento.	nandola con la sinistra, e situarla sulla coscia dritta come al 1.° movimento.
5. Riporre il moschetto, come al 2.° movimento n.° 456.	5. Abbassare la bocca della carabina, spingere il calcio in dietro badando di far rimanere la coreggia della bacchetta tra il calcio ed il corpo.

466. — L' instruttore comanda :

All' Ispezione = LANCIA.

1. tempo, 5 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, portare la lancia.
2. Calare la lancia, com' è prescritto al n.° 223.
3. Girate il pugno, le unghie in sotto, per mostrare l' altro lato della lama.
4. Portare la lancia.
5. Fare al braccio lancia.

Dragoni, *Ussari*, e *Lancieri.*

467. — L'instruttore comanda:

All' Ispezione = (*della*) PISTOLA.

1. tempo, e 5 movimenti.

1. All' ultima parte del comando, prendere la pistola dalla fonda sinistra, passando la mano per sotto le redini, sollevarla, la bocca in alto, il ponte in avanti, il pugno all' altezza ed a 6 pollici dalla spalla, il dito indice allungato sul ponte.

2. Situare la pistola nella mano sinistra, che la tiene perpendicolarmente per l' impugnatura, la piastrina in avanti; prendere la bacchetta metterla nella canna, e rimettere la mano dritta sul lato.

3. Con la mano dritta, alzare la bacchetta senza cacciarla interamente, lasciarla ricadere nella canna, e rimettere la mano dritta sul lato.

4. Togliere la bacchetta dalla canna, rimetterla al suo posto, e prendere la posizione del 1.° movimento.

5. Abbassare la bocca della pistola, riporla nella fonda passandola per sotto le redini.

(*Lancieri.*) Dopo aver riposta la pistola sinistra, cacciare la pistola dritta senz' altro comando, eseguendo quanto è prescrito per la pistola sinistra.

468. — L'instruttore comanda :

All' Ispezione = SCIABLA.

1. tempo, e 5 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, eseguire i due tempi di *sciabla in mano*.
2. Portare la sciabla come al 1.° movimento del 2.° tempo di *sciabla in mano*.
3. Girare il pugno in dentro, per mostrare l'altro lato della lama.
4. Rimettere il pugno, portare la sciabla alla spalla nella posizione di *sciabla in mano*.
5. Eseguire i due tempi di *sciabla al fodero*.

469. — Alla prevenzione *covrite le fonde*, fatta dall'instruttore, il cavaliere rimette la mantiglia, la falsetta, ed aggiusta le redini.

(*Ussari*), Mettere la bacchetta all'uncinetto.

(*Dragoni e Lancieri*), Riporre la bacchetta della pistola nella fonda, prima di rimettere la mantiglia e la falsetta.

Carica del moschetto e della carabina.

470. — L'instruttore, dopo aver fatto scovrire le fonde com'è prescritto al n.° 464, comanda :

Dragoni.	*Ussari.*
In alto = (*il*) MOSCHETTO.	*In alto* = (*la*) CARABINA.
1. tempo.	1. tempo.
All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° movimento di *in bandoliera il moschetto* n.° 455.	All'ultima parte del comando, eseguire quanto è prescritto al 1.° movimento di *all' ispezione della carabina* n.° 465.

471. — L' instruttore comanda :

1. { 1. *Carica d' istruzione.*
2. *Caricate* = (*l'*) ARME. }

All' ultima parte del secondo comando, situare il moschetto nella mano sinistra che l' impugna al di sotto della granadiera, il dito pollice allungato sulla cassa, la bocca alquanto elevata e diretta a sinistra, il ponte un poco in fuori, il pollice della mano dritta contro l' acciarino sopra la pietra, e le altre dita chiuse.	Come pel moschetto, il dito mignolo della mano sinistra toccando la molla dell' acciarino, il pollice disteso sul portacarabina.

2. *Aprite* = (*il*) FOCONE.
3. *Prendete* = (*la*) CARTUCCIA.
4. *Stracciate* = (*la*) CARTUCCIA.
5 CIBATE.
6. *Serrate* = (*il*) FOCONE.

Com'è prescritto ai n.[i] 103, 104, 105, 106 e 107.

7. *A sinistra* = (*l'*) ARME.

Dragoni.	*Ussari.*
All'ultima parte del comando, rovesciare il pugno sinistro avanzandolo verso la testa del cavallo; passare il calcio a sinistra, tra le redini ed il corpo, e situarlo avanti la fonda, la piastrina in fuori, la canna inclinata a dritta; con le due ultime dita della mano dritta prendere la canna ad un pollice dall' estremità, le altre dita contenendo sempre la cartuccia.	Come pel moschetto.

8. *Cartuccia* = (*in*) CANNA.

9. *Cavate* (o *prendete*) = (*la*) BACCHETTA.
10. BORRATE.
11. *Rimettete* = (*la*) BACCHETTA.

Com'è prescritto ai n.[i] 109, 110, 111 e 112.

12. *In alto* = (*il*) MOSCHETTO.

All'ultima parte del comando, rimettere il pugno sinistro avanzandolo verso la testa del cavallo, passare il calcio a dritta tra le redini ed il corpo, prendere il moschetto con la mano dritta all'impugnatura abbandonandolo con la sinistra, e situarlo sulla coscia com'è prescritto al n.° 470.

12. *In alto* = (*la*) CARABINA.

Come pel moschetto.

472. — L'instruttore comanda:

Riponete = (*il*) MOSCHETTO (*o la* CARABINA.)

Com'è prescritto al 2.° movimento n.° 456.

Com'è prescritto al 5.° movimento n.° 465.

Carica della pistola.

473. — L' instruttore comanda :

In alto = (*la*) PISTOLA.

All' ultima parte del comando , eseguire quanto è prescritto al 1.° movimento di *al-l' ispezione della pistola* n.° 467.

474. — L' instruttore comanda :

1. { 1. *Carica d' istruzione.*
   { 2. *Caricate* = (*la*) PISTOLA .

All' ultima parte del secondo comando , situare la pistola nella mano sinistra , il dito mignolo toccando la molla dell' acciarino , il pollice sulla canna , la bocca alquanto elevata e diretta a sinistra , il ponte un poco in fuori , il pollice della mano dritta contro l' acciarino sopra la pietra , le altre dita chiuse.

2. *Aprite* = (*il*) FOCONE.
3. *Prendete* = (*la*) CARTUCCIA.
4. *Stracciate* = (*la*) CARTUCCIA.
5. CIBATE.
6. *Serrate* = (*il*) FOCONE.

Com' è prescritto per la carabina.

7. *A sinistra* = (*l'*) ARME.

All' ultima parte del comando, rovesciare il pugno sinistro, passare l' impugnatura a sinistra tra le redini ed il corpo, la piastrina in fuori, la canna inclinata a dritta; con le due ultime dita della mano dritta, prendere la canna un poco al di sotto della bocca, le altre dita contenendo sempre la cartuccia.

8. *Cartuccia* = (*in*) CANNA.
9. *Prendete* = (*la*) BACCHETTA
10. BORRATE.

Com' è prescritto per la carabina.

11. *Rimettete* = (*la*) BACCHETTA.

All' ultima parte del comando, tirare la bacchetta dalla canna lasciandola pendere a dritta; prendere la canna con le prime tre dita della mano dritta un poco al di sotto della bocca, le altre dita chiuse.

12. *In alto* = (*la*) PISTOLA.

All' ultima parte del comando, rimettere il pugno sinistro facendo passare l' impugnatura tra le redini ed il corpo; prendere la pistola per l' impugnatura con la mano dritta, e situarla come alla posizione d'*in alto la pistola* n.° 473.

475. — L' instruttore comanda :

Riponete = (*la*) PISTOLA.

All' ultima parte del comando , abbassare la bocca della pistola e riporla nella fonda, passandola per sotto le redini.

476. — Allorchè i cavalieri eseguono bene la carica del moschetto (o *della carabina*) e della pistola divisa per tempi , l' instruttore fa loro eseguire la *carica a volontà ;* a tale oggetto , dopo di aver fatto fare *in alto moschetto* (*carabina* o *pistola*) , comanda :

1. *Carica a volontà.*
2. *Caricate* = (*il*) MOSCHETTO (*la* CARABINA o *la* PISTOLA.)

All' ultima parte del secondo comando , i cavalieri caricano , senz' arrestarsi su di alcun tempo , e senza che un cavaliere aspetti l' altro , avendo cura di rimanere dopo la carica alla posizione d' *in alto moschetto* (*carabina* o *pistola*) , e di aspettare il comando dell' instruttore per riporre l' arme.

Fuoco del moschetto e della carabina.

477. — L' instruttore comanda :

In alto = (*il*) MOSCHETTO (*o la* CARABINA.)

Com'è prescritto al n.° 470.

Preparate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

All' ultima parte del comando, abbattere l'arme nella mano sinistra, la bocca alquanto in alto e verso la sinistra, situare il pollice della mano dritta sulla testa del cane, l'indice sotto il ponte, le altre dita unite a questo; montare il cane tirandolo in dietro sino a che sia bene assicurato sul dente, e fare *in alto il moschetto* (o *la carabina.*)

IMPOSTATE.

1. tempo.

478. — A questo comando, portare con la mano dritta il calcio alla spalla, avanzando la mano sinistra verso la testa del cavallo; sostenere il moschetto alla granadiera (*la carabina al boccaglio*) col pollice e l'indice di questa mano, le altre dita chiuse per contenere le redini senz' allungarle; situare l'indice della mano dritta sul grilletto e mirare all' altezza della cintura di un uomo.

FUOCO.

1. tempo.

479. — A questo comando, tirare col dito indice il grilletto e far fuoco, senza muovere l'arme dalla sua direzione; ritirarla quindi e rimetterla nella mano sinistra, come al 1.° tempo della carica n.° 471, il pollice della mano dritta sul cane e l'indice sul grilletto.

In alto = (*il*) MOSCHETTO (*o la* CARABINA.)

480. — All'ultima parte del comando, mettere il cane in riposo, chiudere il bacinetto, e fare *in alto il moschetto* (o *la carabina.*)

Riponete = (*il*) MOSCHETTO (o *la* CARABINA.)

Com'è prescritto al n.° 472.

Fuoco della pistola.

481. — L'instruttore comanda:

In alto = (*la*) PISTOLA.

Com'è prescritto al n.° 473.

Preparate = (*l'*) ARME.

1. tempo.

All' ultima parte del comando, situare la pistola nella mano sinistra, la bocca alquanto in alto e diretta verso la sinistra, montare il cane e prendere la posizione d' *in alto la pistola*.

IMPOSTATE.

1. tempo.

482. — A questo comando, portare il braccio in avanti semiteso, situare il dito indice sul grilletto, la bocca della canna diretta all' altezza della cintura di un uomo.

FUOCO.

1. tempo.

483. — A questo comando, tirare col dito indice il grilletto e far fuoco, senza muovere la pistola; prendere quindi la posizione del 1.° tempo della carica n.° 474, il pollice della mano dritta sul cane, l'indice sul grilletto.

In alto = (*la*) PISTOLA.

1. tempo.

484. — All' ultima parte del comando, mettere il cane in riposo, chiudere il baci-

netto, e prendere la posizione d' *in alto la pistola.*

Riponete = (*la*) PISTOLA.

Com' è prescritto al n.° 475.

485. — Se dopo aver fatto fuoco col moschetto (*carabina* o *pistola*), l' instruttore vuol far caricare le armi, comanda:

CARICATE.

A questo comando, eseguire la carica a volontà, e fare *in alto il moschetto* (*la carabina o la pistola*), tenendosi pronti a preparare o a riporre l'arme al comando dell'instruttore.

486. — Mentre i cavalieri sono formati in riga, al semplice avvertimento dell' instruttore, gli uni dopo gli altri, escono dalla riga indistintamente. Questo esercizio è ripetuto tanto, per quanto si crede necessario, onde avvezzare i cavalli a lasciare facilmente la riga.

Il cavaliere indicato riunisce il suo cavallo, e lo determina in avanti con dolcezza, evitando di sorprenderlo con modi aspri.

Esercizio della sciabla e della lancia a piè fermo.

487. — I cavalieri marciando al *passo*, l'instruttore fa prendere 2 passi (*6 piedi*) di distanza tra essi, ed allorchè sono sopra uno dei lati maggiori, comanda: 1. *A dritta* (o *a sinistra*); 2. MARCIA; 3. ALTO. Fa loro eseguire di piè fermo l'*esercizio della sciabla*, com' è stato insegnato a piedi. I dragoni vi devono essere esercitati col *moschetto in bandoliera* ed *allo stivaletto*.

Per l'*esercizio della lancia*, i lancieri prima di fare *a dritta* (o *a sinistra*), devono prendere tra loro 4 passi (*12 piedi*) di distanza.

488. — L'instruttore volendo far eseguire ai lancieri l'esercizio della sciabla dopo quello della lancia, comanda:

1. *Per l'esercizio della sciabla.*
2. PREPARATEVI PER SMONTARE.
3. *A sinistra* = LANCIA.

Al secondo e terzo comando, si esegue quanto è prescritto al n.° 375, i cavalieri rimanendo al loro posto.

SMON = TATE.

Come al n.° 375, colla differenza che al primo movimento del 2.° tempo, dopo smontato bisogna fare un *a-sinistra*, dare un passo in avanti, e rimanere all'altura della testa del cavallo; la mano dritta tiene la redine sinistra a 6 pollici dall'anello, la lancia nella mano sinistra impugnata all'altezza del collo.

A terra = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All' ultima parte del comando, fare scorrere la mano sinistra lungo l' asta fino all' altezza dell' anca, chinare il corpo sollecitamente in avanti portando il piede dritto a 18 pollici dietro al calcagno sinistro, il ginocchio dritto un poco piegato; abbassare contemporaneamente la lancia, la punta in avanti, posarla a terra, il pugno in direzione del calcagno sinistro, la mano dritta rimanendo alla sua posizione senza lasciare le redini

2. Alzarsi sollecitamente riponendo il piede dritto in linea col sinistro, e portare la mano sinistra sul proprio lato.

PREPARATEVI PER MONTARE.

A questo comando, fare un *a-dritta*, dare un passo laterale a dritta, situandosi rimpetto al collo del cavallo, fare scorrere la mano dritta lungo la redine sinistra; prendere le redini verso l'estremità con la stessa mano, situarle nella sinistra ed eseguire pel rimanente quanto è prescritto pel 5.° e 6.° movimento di *preparatevi per montare*.

MON = TATE.

Com' è prescritto al n.° 351.

489. — Per far ripigliare la lancia, l' instruttore comanda : PREPARATETI PER SMONTARE e SMON = TATE ; ciò che si esegue com' è prescritto al n.° 488, sopprimendo quel che riguarda la lancia.

Ripigliate = LANCIA.

1. tempo, 2 movimenti.

1. All' ultima parte del comando, chinare il corpo in avanti portando il piede dritto in dietro, com' è prescritto pel 1.° movimento di *a terra lancia* n.° 488, prendere la lancia con la mano sinistra all' altezza del calcagno sinistro.

2. Alzare la lancia raddrizzando il corpo, e prendere la posizione come prima di mettere la lancia a terra.

PREPARATEVI PER MONTARE.

Come per questo comando al n.° 488.

MON = TATE.

Com' è prescritto al n.° 351.

490. — I cavalieri dovendosi servire delle loro armi quasi sempre isolatamente, l' instruttore bada più alla regolarità dell' esecuzione individuale che all' assieme.

Per questo travaglio a piè fermo s' impiega soltanto il tempo necessario per farne ben capire ai cavalieri tutto il dettaglio, perchè la seconda parte della lezione dev' essere impiegata ad eseguire un tal travaglio marciando (questa osservazione non è applicabile per l' ispezione dell'armi che si esegue sempre di piè fermo).

PARTE SECONDA.

491. — I cavalieri oltre delle loro armi hanno l' elmo. (*lo sciako* o *lo sciapka*); i cavalli sono interamente bardati.

Travaglio della 3.ª lezione, con tutte le armi.

492. — L'instruttore comincia questa seconda parte facendo eseguire ai cavalieri i movimenti della terza lezione alle diverse andature.

Bada che il peso ed il movimento delle armi non facciano loro perdere la regolarità della positura.

Allorchè i cavalieri hanno presa l' abitudine di travagliare con la sciabla al lato, il moschetto *in bandoliera o allo stivaletto* (Ussari), la carabina *alla bandoliera*, l' instruttore l' insegna a servirsi delle loro armi marciando.

Maneggio delle armi marciando.

493. — I cavalieri marciando in colonna al *passo*, l' instruttore fa fare *sciabla in mano*, e *sciabla al fodero*. Bada che i cavalieri non scompongano la loro positura nè la posizione della mano della briglia, raccomanda egualmente di tenere le gambe accosto per impedire ai cavalli di rallentare l' andatura e di traversarsi. Quando i cavalieri hanno la sciabla in mano, bada che essi non portino la spalla dritta in dietro.

A misura che i cavalieri mostrano più destrezza, l' instruttore fa fare *sciabla in mano*, marciando prima al *trotto*, poi al *galoppo*.

L' instruttore impara anche ai cavalli a prendere la posizione della sciabla per la carica come 1.ª e 2.ª riga, all' oggetto comanda:

Come 1.ª riga = IN ALTO SCIABLA.

1. tempo.

All' ultima parte del comando, il cavaliere alzando il pugno prende la posizione d' in *avanti puntate*.

L' instruttore fa in seguito portare la sciabla, e comanda:

Come 2.ª riga = IN ALTO SCIABLA.

All' ultima parte del comando, prendere la posizione di *tagliate uno*, il pugno alquanto più alto della testa, il taglio in aria, la punta in dietro e più alta del pugno.

Questi movimenti sono eseguiti successivamente alle diverse andature.

L' instruttore fa mettere la sciabla al fodero marciando al *passo*; all' oggetto raccomanda ai cavalieri di appoggiare il dorso della lama all' antibraccio sinistro, finchè non abbiano introdotta la punta nel fodero.

Quindi fa loro eseguire con la sciabla in mano degli *a-dritta*, degli *a-sinistra* al *trotto* ed al *galoppo*; dei *mezzi-giri a dritta*, ed *a sinistra*, al *trotto* solamente.

494. — Per abituare i lancieri a servirsi della sciabla, nei primi giorni di questa lezione vengono senza la lancia; quindi con la lancia sono esercitati a portare la lancia e metterla al braccio.

L' instruttore bada che i lancieri non portino la spalla dritta in dietro ed il piede dritto in avanti.

495. — I cavalieri marciando in colonna al *passo*, l' instruttore fa eseguire la *carica* a *volontà* del moschetto, della carabina e della pistola. Bada che i cavalieri passino esattamente per tutti i tempi, guidando sempre i loro cavalli con la stessa regolarità.

Esercizio della sciabla e della lancia a tutte le andature.

496. — L' instruttore fa eseguire progressivamente alle diverse andature l' esercizio della sciabla e della lancia, badando che i cavalieri prendano e conservino tra loro le distanze prescritte al n.° 487.

497. — Per l' *attacco* e *difesa*, l' instruttore conduce i cavalieri all' estremità di un terreno che offre sufficiente spazio in avanti, e senza ostacolo; quindi a due per volta situandoli l'uno dietro all' altro a 6 passi (18 *piedi*) di distanza ed alla posizione di *sciabla in mano*, comanda:

1. *In avanti.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, i cavalieri si portano direttamente in avanti, e percorsi 6 passi prendono il trotto, a 6 passi più ol-

tre prendono il galoppo, preparano la guardia, ed eseguono senz'altro comando quanto è prescritto ai n.i 216 e 217.

In questo esercizio, il cavaliere attaccato deve rallentare l'andatura fino a che quello che attacca l'oltrepassa di 6 passi. A 12 passi dal punto ove devono arrestarsi, marcato da un sottuffiziale ivi stabilito, i cavalieri portano la sciabla e prendono il *trotto*, 6 passi prima di giungere al punto ove devono arrestarsi prendono il *passo*, ed il cavaliere che si trova dietro si situa alla sinistra dell'altro.

498. — L'instruttore oltre dell'esattezza dei movimenti, bada che i cavalieri non scompongano la loro positura a cavallo, guidino bene i loro cavalli, e li mantengano ad un galoppo moderato.

Salto del fosso e della barriera.

499. — Per questo esercizio, il fosso dev'essere largo da 3 a 4 piedi, e la barriera alta da 1 a 3 piedi. Le dimensioni si aumentano progressivamente a misura che i cavalieri ed i cavalli sono più abituati a saltare.

L'instruttore forma i cavalieri sopra una riga a 30 passi (*15 tese*) dietro all'ostacolo.

Ciascun cavaliere successivamente all'avvertimento dell'instruttore, si mette in movimento al *passo*, si dirige verso l'ostacolo ed a 20 passi (*10 tese*) da esso, prende il *trotto*.

Salto del fosso.

500. — Nel giungere vicino al fosso, rendere la mano e stringere le gambe per determinare il cavallo a slanciarsi. Al momento in cui il cavallo posa a terra, sollevare un poco la mano per sostenerlo.

Salto della barriera.

501. — Nel giungere vicino alla barriera, sollevare il cavallo alzando un poco la mano e stringendo le gambe. Nel momento in cui il cavallo s'innalza, aver la mano leggiera, e quando posa a terra, sollevare un poco la mano.

Il cavaliere nel saltare, deve legarsi al suo cavallo con le cosce, con le ginocchia, e con la polpa delle gambe, avendo l'attenzione di portare il corpo un poco in avanti nel momento in cui il cavallo s'innalza, e di sedersi bene riportando il corpo in dietro nel momento in cui il cavallo posa a terra.

502. — Ciascun cavaliere, dopo aver saltato, continua a marciare al *trotto* e va a prendere il suo posto nella riga che si forma a 30 passi (*15 tese*) dall'ostacolo, badando di prendere il *passo* prima di arrestarsi.

*

Nei primi giorni di questo esercizio, i cavalieri saltano la barriera senz' armi.

Allorchè i cavalieri hanno saltato senz' armi, l' instruttore fa loro ripetere questo esercizio con le armi, ed in fine con la sciabla in mano.

I dragoni sono esercitati a saltare, tanto col moschetto *in bandoliera*, che *allo stivaletto*.

I lancieri saltano sempre al *portate lancia*.

I cavalli impiegati alla *scuola del cavaliere*, devono essere già addestrati ed avvezzi a saltare. Se per altro un cavallo è restio a saltare, l' instruttore l' aiuta con la frusta.

Attacco individuale.

503. — (Tav. 70.) Per esercitare i cavalieri all' attacco, l' instruttore li conduce all' estremità di un terreno, che presenta una sufficiente estensione e senza ostacoli; li forma su di una riga, com' è prescritto al n.° 454, e fa mettere la sciabla in mano (*lancieri* portate lancia.)

Nella direzione in avanti della dritta dei cavalieri, si stabiliscono cinque sottuffiziali; il 1.° a 20 passi dalla riga; il 2.° a 60 passi dal primo; il 3.° ad 80 passi dal secondo; il 4.° a 60 passi più oltre; e l' ultimo a 20 passi più lontano marca il termine della corsa, e serve per punto di direzione al cavaliere della dritta.

Un sottuffiziale resta con la riga dei cavalieri per farli partire l' uno dopo l' altro, e ripete ad essi ciò che devono fare. L' instruttore si porta al punto dove i cavalieri devono formarsi nuovamente dopo aver attaccato, e fa fronte alla truppa.

I sottuffiziali situati per punti, danno i comandi pei cambiamenti di andature abbastanza in tempo

per comandare MARCIA, quando il cavaliere che attacca è giunto alla loro altura, eccetto l'ultimo sottuffiziale che fa prendere il passo al cavaliere a 10 passi da lui, e comanda ALTO, quando è giunto alla sua altura.

Per bene eseguire l'attacco, i cavalieri devono avere l'attenzione di marciare direttamente in avanti, di non cambiare andatura prima del comando ai punti indicati, e specialmente di seguire la gradazione prescritta nell'aumentare o diminuire l'andatura.

Ciascun cavaliere giunto al 1.° sottuffiziale, prende il *trotto* (*lanciere* cala la lancia). All'altura del 2.° sottuffiziale, passa al *galoppo*.

Giunto all'altura del 3.° sottuffiziale, questi comanda:

MARCIA MARCIA.

A questo comando, allungare al galoppo più celere, senza però abbandonare il cavallo; gravitare sulle staffe, e prendere la posizione di *1.ª riga in alto sciabla.*

All'altura del 4.° sottuffiziale il cavaliere ripiglia il *trotto* e porta la sciabla (*lanciere* porta la lancia).

Finalmente a 10 passi dall'ultimo sottuffiziale, prende il *passo* e si arresta alla sua altura.

Tutti gli altri cavalieri eseguono successivamen-

te lo stesso movimento, il sottuffiziale rimasto coi cavalieri li fa partire a misura che il cavaliere che precede ha fatto ALTO. Ciascuno di essi prende per punto di direzione il posto che deve occupare nella riga, situandosi alla sinistra dei cavalieri già formati.

I dragoni, sono esercitati all'attacco, anche col moschetto *in bandoliera.*

504. — Eseguito questo primo attacco, l'instruttore fa rompere *per cavaliere a dritta*, forma i cavalieri col fronte in dietro, coi comandi FRONTE, ed ALTO, in modo che il cavaliere di sinistra si trovi nella direzione dei sottuffiziali che marcano i punti pei cambiamenti di andatura.

L'instruttore fa allora ripetere l'attacco in sens'opposto, dopo aver disposto nello stesso modo i sottuffiziali che debbono marcare i punti pei cambiamenti di andatura.

In questo caso al comando MARCIA MARCIA, i cavalieri prendono la posizione di 2.ª *riga in alto sciabla.* (*Lancieri* quando prendono il *trotto*, tolgono la lancia dallo stivaletto.)

505. — L'attacco non si esegue che due volte al massimo nello stesso giorno; con esso ordinariamente si dà termine al travaglio. Dopo aver eseguito l'attacco, l'instruttore fa marciare al *passo* per quanto è necessario affinchè i cavalli si calmino prima di entrare nella scuderia.

Tiro al bersaglio.

506. — L'altezza del bersaglio pel tiro a cavallo è di 8 piedi, e la sua larghezza è di 3 pie-

di, proporzioni di un uomo a cavallo. Questo bersaglio è segnato orizzontalmente da una striscia larga 3 pollici all'altezza di 5 piedi. I tiri bene aggiustati devono colpire questa striscia.

I cavalieri sono formati su di una riga a 300 passi (*150 tese*) e rimpetto al bersaglio.

Nella direzione dei cavalieri al bersaglio si pianta un paletto per indicare la distanza da dove i cavalieri devono tirare.

Si fa da principio tirare il moschetto a 60 passi, la carabina a 40 passi, e la pistola a 10 passi; a misura che i cavalieri acquistano maggiore abitudine, si allontana progressivamente il paletto dal bersaglio sino alla distanza di 200 passi pel moschetto, di 180 passi per la carabina, e di 30 passi per la pistola.

L'instruttore dopo aver fatto caricare il moschetto o la carabina, dà le seguenti istruzioni ai cavalieri.

Quando un cavaliere deve far fuoco col *moschetto* o con la *carabina*, essendo in marcia si arresta, facendo fronte all'oggetto su cui deve tirare, e situa il suo cavallo in una direzione tale da potere dirigere in avanti la bocca dell'arme tra la spalla e l'orecchio sinistro del cavallo.

Per avvezzare i cavalieri nella marcia a situarsi sollecitamente, in modo da far fuoco su gli oggetti situati in avanti di essi, sulla loro sinistra o sulla loro dritta, l'instruttore fa eseguire i movimenti qui appresso dettagliati.

1. Il cavaliere indicato esce dalla riga fa *in alto il moschetto* (o *la carabina*) e si dirige al paletto; giunto all'altura del paletto si arresta, *prepara l'arme*, *imposta* e fa *fuoco;* si rimette in marcia direttamente in avanti e dopo alcuni

passi fa *mezzo giro* e ritorna caricando l'arme a situarsi alla sinistra della riga passando per dietro.

2. Il cavaliere indicato esce dalla riga, fa *in alto il moschetto* (o *la carabina*), gira a sinistra, quindi gira a dritta e marcia direttamente in avanti sino all' altura del paletto. Quivi giunto gira a dritta e si dirige su di esso; ed allorchè n'è vicino fa *a-sinistra*, si arresta, *prepara l'arme, imposta* e fa *fuoco*; quindi fa *a-dritta*, e va à situarsi caricando l' arme alla sinistra della riga passando per dietro.

3. Il cavaliere indicato esce dalla riga fa *in alto il moschetto* (o *la carabina*), gira a dritta, quindi a sinistra e marcia direttamente in avanti sino all' altura del paletto. Quivi giunto gira a sinistra e si dirige su di esso, ed allorchè n'è vicino fa *a-dritta*, si arresta, *prepara l'arme, imposta* e fa *fuoco*; quindi fa *a-sinistra* e va a situarsi caricando l' arme alla sinistra della riga.

I cavalieri eseguendo esattamente questi movimenti al *passo*, vi sono esercitati marciando al *trotto* ed al *galoppo*.

Dopo che i cavalieri sono stati esercitati a tirare la pistola a piè fermo, l' instruttore dà loro le seguenti istruzioni.

Per far fuoco con la pistola, essendo in marcia, il cavaliere non deve arrestarsi, nè cambiare la direzione o l' andatura.

Per far fuoco in avanti, il cavaliere indicato esce dalla riga fa *in alto la pistola* e la *prepara*, giunto all' altura del punto, d' onde deve tirare *imposta*, fa *fuoco*, marcia pochi altri passi, fa *mezzo giro* e ritorna caricando l' arme a situarsi alla sinistra della riga.

Per far fuoco a dritta (o a sinistra) il cava-

liere eseguc il 3.° o il 2.° movimento indicato pel moschetto (o la carabina), ma non deve nè arrestarsi, nè far fronte al bersaglio, facendo fuoco senza cambiar direzione.

Per far fuoco in dietro, il cavaliere indicato esce dalla riga, fa *in alto la pistola*, la *prepara* e si dirige al bersaglio, in modo da lasciarlo alquanto sulla dritta; giunto alla sua altura, vi gira intorno, e quando si trova fra il bersaglio e la riga *imposta*, fa *fuoco* in dietro sul bersaglio e ritorna caricando l' arme a piazzarsi alla sinistra della riga.

Questi movimenti eseguendosi esattamente al *passo* sono ripetuti al *trotto* ed al *galoppo*.

SCUOLA DEL PLOTONE A CAVALLO.

---

507. — I cavalieri essendo sufficientemente istruiti a condurre i loro cavalli ed a maneggiare le loro armi, si fanno passare alla *scuola del plotone*, che ha per oggetto d'istruirli al travaglio d'insieme, facendo loro eseguire tutti i movimenti del plotone nello squadrone, sia in colonna, sia in battaglia.

Ciascun movimento, dopo di essere stato eseguito esattamente per la dritta, si ripete per la sinistra.

Quando i movimenti sono bene eseguiti al *passo*, l'instruttore li fa ripetere al *trotto*, esigendo sempre lo stesso insieme e la stessa precisione. Tale gradazione è parimente seguita pel travaglio al *galoppo;* ma si ha l'attenzione di non lasciare i cavalli molto tempo di seguito in quest' andatura.

Il plotone è composto di 24 o 32 uomini (12 o 16 file), compresi i sottufficiali, situati come nello squadrone in battaglia al Tit. I. Art. II.

In tutte le formazioni e le marce in battaglia, il comandante del plotone si situa ad un passo (*3 piedi*) avanti il centro del plotone; marcia ad un passo ed all'altura della prima riga della colonna dalla parte della guida, quando si rompe il plotone in colonna. Se il plotone è isolato e rotto in colonna, il comandante del plotone marcia ad un passo in avanti delle prime file; ma l'instruttore, dovendo essere libero nei suoi movimenti, si porta dove crede più necessaria la sua presenza.

Per la *scuola del plotone*, i cavalieri sono in abito di scuderia, elmo (*sciako* o *sciapka*) ed armati; la carabina alla bandoliera; i cavalli in sella nuda.

ARTICOLO PRIMO

Principî generali di allineamento.

Allineamento successivo delle file nel plotone.

Allineamento del plotone.

Aprire e serrare le righe.

Far rinculare il plotone.

Rompere il plotone per uno.

Marcia diretta in colonna per uno.

Cambiamento di direzione.

Arrestare la colonna e portarla in avanti.

Marcia obbliqua individuale.

Il plotone marciando in colonna per uno, formarlo in avanti, a sinistra o sulla dritta, in battaglia.

Rompere il plotone per due o per quattro.

Marcia diretta in colonna per due o per quattro.

Cambiamento di direzione.

Marcia obbliqua individuale.

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo in avanti, a sinistra o sulla dritta, in battaglia.

Formare il plotone a sinistra su di una riga.

Maneggio delle armi.

Formare il plotone a dritta su due righe.

508. — Il plotone essendo formato su due righe aperte a 6 passi (*18 piedi*) di distanza, i cavalieri situati avanti la testa dei loro cavalli come al n.° 350, il serrafile parimente avanti il suo cavallo a 6 passi (*18 piedi*) dietro al centro della seconda] riga, l'instruttore a cavallo di fronte alla truppa a 6 passi (*12 piedi*) distante e rimpetto il centrò, comanda:

1. *Riga*.
2. *Alli* = NEAMENTO.
3. FERMI.

Quindi comanda:

In ogni riga = CONTATEVI (*per*) QUATTRO.

Ciò che si esegue in ciascuna riga com'è prescritto al n.° 253, cominciando per la dritta, avvertendo che il sottuffiziale di dritta della 2.ª riga trovandosi dietro al centro del plotone, il secondo uomo della stessa riga deve contare *due*.

In seguito l'instruttore fa montare a cavallo *per tempi* e senza spiegazione.

Ai comandi: 1. *seconda riga serrate*; 2. MARCIA, il comandante del plotone si porta in avanti, fa fronte con un *mezzo-giro a dritta*, e si situa al centro del plotone, con la groppa del suo cavallo ad un passo (*3 piedi*) dalla testa dei cavalli della prima riga. Il serrafile segue la seconda riga e serra alla sua distanza.

509. — La prima volta che il plotone è condotto sul terreno, l'instruttore fa rompere per file; all'oggetto comanda:

1. *Per fila a dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.

Al primo comando, riunire il cavallo.

Al secondo comando, il cavaliere della dritta di ciascuna riga esegue un *a-dritta* e

marcia in avanti, il cavaliere di seconda riga si avvicina nel suo movimento ad un passo (*3 piedi*) da quello di prima riga.

Questo movimento è eseguito successivamente da tutti gli altri cavalieri.

510. — Giunto il plotone sul terreno d'istruzione, per formarlo, l'instruttore comanda:

1. Fronte.
2. Alto.

Al primo comando, il primo cavaliere di ciascuna riga gira a sinistra e marcia direttamente.

Al secondo comando, il cavaliere di prima riga si arresta, come anche quello di seconda riga quando trovasi a due piedi di distanza.

Tutti gli altri cavalieri eseguono successivamente un *a-sinistra*, quando sono presso che giunti rimpetto il posto che devono occupare nella riga, e si arrestano all'altura di questa riga.

Principî generali di allineamento.

511. — I cavalieri per allinearsi, devono avere la linea delle spalle nella stessa direzione di quella dei loro vicini dalla parte

dell' allineamento, e fissare gli occhi sulla linea degli occhi, in modo da scoprire il petto del secondo cavaliere della loro riga dalla stessa parte; all'oggetto devono girare la testa, rimanendo quadrati su i loro cavalli, toccare leggermente col loro stivale, lo stivale del compagno dalla parte dell'allineamento, e tenere i cavalli dritti nella riga, affinchè essi abbiano tutti una direzione parallela.

I cavalieri della seconda riga, devono inoltre essere esattamente dietro ai loro capifila e nella stessa direzione, badando di conservare due piedi di distanza da testa a groppa.

Allineamento successivo delle file nel plotone.

512. — L' instruttore fa portare le due file della dritta o della sinistra a 10 passi (*30 piedi*) in avanti, e le allinea paralellamente al plotone, coi comandi: 1. *Due file di dritta* (*o di sinistra*)= *in avanti*; 2. Marcia; 3. Alto; 4. *Alli*= neamento (*o a sinistra alli*= neamento); 5. Fermi. Quindi comanda:

1. *Per file* =*Alli* = neamento (*o a sinistra alli* = neamento.)
2. Fermi.

(Tav. 71, *fig.* A.) All' ultima parte del

primo comando, ciascuna fila si porta successivamente in avanti senza impeto, i cavalieri girando la testa a dritta, e rallentando gli ultimi passi, per arrivare all'altura delle file già formate senza oltrepassare l'allineamento, osservando allora di arrestarsi, render la mano, rilasciare le gambe, e conservare la testa a dritta sino al comando FERMI.

Ciascuna fila esegue lo stesso movimento quando quella che la precede è giunta all'altura della base dell'allineamento, in modo che si allinei una fila per volta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda FERMI, quando l'ultima fila è allineata.

513. — (Tav. 71, *fig.* B.) Allorchè i cavalieri eseguono con esattezza questi allineamenti, si ripete tale istruzione dando alle due file della dritta o della sinistra una direzione obbliqua. All'oggetto, l'instruttore avendo fatto portare queste file a 4 passi (*12 piedi*) in avanti, com'è stato prescritto, fa loro eseguire un *mezzo a-dritta* o un *mezzo a-sinistra*, e le fa quindi marciare 6 passi (*18 piedi*) in questa nuova direzione.

Il plotone trovandosi così smascherato, il resto del movimento si esegue coi comandi e coi principi prescritti al n.° 512; ciascuna fila, si porta direttamente in avanti; quando è presso che giunta rimpetto al posto che deve occupare esegue un *mezzo a-dritta* (o un *mezzo a-sinistra*) e si di-

rige perpendicolarmente sulla nuova linea di formazione, acciò lasciando il plotone, seguendo una linea retta, entra nel nuovo allineamento, seguendo un' altra linea retta.

514. — L' instruttore fa quindi rinculare per 4 passi (*12 piedi*) le due file della dritta o della sinistra, e le allinea paralellamente al plotone rimpetto al sito ch' esse vi occupavano, coi comandi: 1. *Due file di dritta* (*o di sinistra*) *in dietro*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *Alli* = NEAMENTO (*o a sinistra alli* = NEAMENTO); 5. FERMI. Quindi comanda:

1. *Per fila* = *in dietro Alli* = NEAMENTO (o *a sinistra alli* = NEAMENTO.)
2. FERMI.

(Tav. 71, *fig.* C.) All' ultima parte del primo comando, ciascuna fila rincula successivamente ben dritta, i cavalieri girando la testa a dritta ed oltrepassando un poco in dietro le file già formate, per poter entrare nell' allineamento con un movimento in avanti, ciò che rende l' allineamento più facile.

I cavalieri della prima riga rinculano lentamente, quelli della seconda riga si regolano su i loro capifila, per conservare sempre la loro distanza durante il movimento.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'allineamento in dietro dà il mezzo di rientrare nell'allineamento quando si è oltrepassata la linea; bisogna però evitarlo il più che sia possibile.

515. — L'instruttore fa quindi allineare per due (o per quattro). A tale oggetto, fa portare in avanti le due o le quattro file della dritta o della sinistra, com'è stato prescritto, e comanda:

1. *Per due (o per quattro)* = *Alli*= NEAMENTO (*o a sinistra alli*= NEAMENTO.)
2. FERMI.

All'ultima parte del primo comando, le file si allineano successivamente per due (o per quattro), secondo i principî prescritti per allinearsi per uno, avendo inoltre l'attenzione di partire insieme e di giungere sull'allineamento senza disunirsi.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

516. — L'instruttore bada che i cavalieri si allineino sul petto del secondo uomo che li precede, e non già sull'estremità della riga (cosa che impedirebbe loro di stare quadratamente a cavallo); che non sieno nè troppo serrati nè troppo aperti; e finalmente che quelli della seconda riga sieno esattamente dietro ai loro capifila. Avvezza pure i cavalieri a sapersi allineare prontamente, per non tenere i cavalli molto tempo *riuniti.*

517. — Quando una truppa non è allineata,

questo difetto nasce quasi sempre da che i cavalli non stanno dritti.

Una truppa che si allinea a dritta, se l'ala sinistra si trova in dietro, è da presumere che la maggior parte dei cavalli sono girati a sinistra; bisogna assicurarsene ed ordinare ai cavalieri di portare un poco la mano a dritta accostando la gamba dritta, cosa che fa avanzare il cavallo nell' allineamento e lo rimette dritto.

Se dopo questo movimento, dei cavalieri si trovano ancora troppo in dietro per vedere la linea della riga, bisogna, dopo avere raddrizzati i loro cavalli, ch'essi avanzino per poterla scoprire.

Una truppa che si allinea a dritta, se l'ala sinistra sta in avanti è da presumere che i cavalli sono girati a dritta; bisogna dunque ordinare ai cavalieri di portare la mano a sinistra, accostando la gamba sinistra, in modo da far rinculare un poco il cavallo per situarlo nell' allineamento e rimetterlo dritto.

Se dopo questo movimento, dei cavalieri si trovano ancora in avanti, in guisa da vedere più della linea della riga, bisogna che rinculino ben dritto, finchè non scoprano altro che la detta linea.

Nell'allineamento a sinistra, si rimedia agli stessi errori con i mezzi inversi.

518. — Durante l' allineamento, l'instruttore si situa rimpetto ai cavalieri per assicurarsi che si mettano in movimento senza impeto, che non girino la testa più di quanto è prescritto; che non aprano il ginocchio per cercare il contatto, che impediscano ai loro cavalli di gettarsi sui cavalieri già formati, che rallentino gli ultimi passi, che senza perdita di tempo si allineino a misura che arrivano, e che rendano la mano rimettendo le gambe immediatamente dopo essersi allineati.

L'instruttore per rettificare l'allineamento si situa perpendicolarmente al fianco della truppa, facendo fronte a sinistra se l'allineamento è a dritta; e viceversa se l'allineamento è a sinistra. Corregge i difetti a voce bassa, e comanda FERMI.

519. — L'instruttore insiste su tutti questi principî; ma ha l'attenzione di frammischiare agli allineamenti delle marce in colonna, per tranquillare i cavalli.

Allineamento del plotone.

520. — Il plotone stando in battaglia, l'instruttore situa il sottuffiziale dell'ala sulla quale vuole allineare, in modo che nessun cavaliere sia obbligato di rinculare, e comanda:

1. *Alli* = NEAMENTO (o *a sinistra alli* = NEAMENTO.)
2. FERMI.

Alla seconda parte del primo comando, tutti i cavalieri si allineano sollecitamente, ma senza impeto, avendo cura di non serrarsi e di non animare i loro cavalli con la mano e con le gambe.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

521. — In tutti gli allineamenti, si deve avvezzare il sottuffiziale dell'ala opposta ad allinearsi sollecitamente sopra quello dalla parte dell'allinea-

mento senza aver riguardo all' allineamento individuale dei cavalieri.

Aprire e serrare le righe.

522. — Per far aprire le righe, l'instruttore comanda :

1. *Seconda riga in dietro.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

(Tav. 71, *fig.* D.) Al comando MARCIA, la prima riga resta immobile, la seconda rincula 6 passi (*18 piedi*), e si arresta al comando ALTO. Ciascun cavaliere conserva la direzione del suo capofila : il serrafile rincula in modo da trovarsi a 6 passi (*18 piedi*) distante dalla seconda riga. Il comandante del plotone si porta a 6 passi (*18 piedi*) in avanti, e fa fronte alla truppa con un *mezzo-giro a sinistra.*

Al comando *alli*=NEAMENTO, i cavalieri della seconda riga si allineano a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

523. — Per far serrare le righe, l'instruttore comanda :

1. *Seconda riga serrate.*
2. MARCIA.

3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

(Tav. 71, *fig.* E.) Al secondo comando, la seconda riga serra sulla prima a due piedi di distanza, ciascun cavaliere badando di conservare la direzione del suo capofila. Il comandante del plotone ripiglia il suo posto al centro del plotone con un *mezzo-giro a dritta*, ed il serrafile si rimette alla sua distanza.

Al comando *Alli* = NEAMENTO, i cavalieri si allineano a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

Far rinculare il plotone.

524. — Il plotone stando a piè fermo, l'instruttore comanda:

1. *Plotone in dietro.*
2. *Guida a dritta* (*o a sinistra.*)
3. MARCIA.

Al comando MARCIA, tutti i cavalieri rinculano contemporaneamente, con i principî prescritti ai n.i 373 e 442 regolandosi sulla guida.

Quando il plotone ha rinculato alcuni passi, l'instruttore per arrestarlo comanda:

1. *Plotone.*
2. ALTO.
3. *Alli* = NEAMENTO (*o a sinistra alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

Rompere il plotone per uno.

525. — Il plotone stando in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *Per uno.*
2. MARCIA.

(Tav. 72, *fig.* A.) Al primo comando, i cavalieri della prima fila *riuniscono* i loro cavalli, e così gli altri successivamente, tosto che la fila che sta alla loro dritta si mette in movimento.

Al comando MARCIA, la prima fila di dritta si porta direttamente in avanti; essa è seguita dalle altre file che si mettono successivamente in movimento, quando le anche del cavallo di seconda riga della fila che rompe giungono all'altura della testa dei cavalli di prima riga; ciascuna fila marcia 6 passi (*18 piedi*) direttamente in avanti, fa un *quarto di a-dritta*, e marcia in questa nuova direzione finchè incontra la colonna ove prende posto con un *quarto di a-sinistra.*

526. — L'instruttore bada che i cavalieri riuniscano i loro cavalli e rompano successivamente, al momento ch'è prescritto; che la prima fila si porti ben direttamente in avanti di essa; che le altre file non marcino meno di 6 passi (*18 piedi*) prima di obbliquare, e non facciano più di un *quarto di a-dritta* o *di a-sinistra* per raggiungere la colonna.

527. — Per rompere il plotone per la sinistra, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra per uno*; 2. MARCIA.

Marcia diretta in colonna per uno.

528. — I cavalieri devono mantenere i loro cavalli dritti, e marciare ad un' andatura franca ed eguale; devono guardare costantemente in avanti, mantenersi nella direzione della colonna, in modo da vedere soltanto il cavaliere che marcia avanti di essi, e regolare la loro andatura sulla sua, conservando sempre due piedi di distanza da testa a groppa, per evitare gli attinti. Essi devono ripigliare le loro distanze con moderazione quando le hanno perdute.

Quanto più profonda è la colonna, tanto più l'instruttore deve badare all'eguaglianza delle andature ed all'esattezza delle distanze.

Cambiamento di direzione.

529. — La colonna marciando per uno, l' instruttore comanda:

1. *A sinistra* (*o a dritta*) = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

All' ultima parte del primo comando, il cavaliere della testa gira a sinistra.

All' ultima parte del secondo comando, si porta direttamente in avanti. Tutti gli altri cavalieri eseguono lo stesso movimento giungendo sul terreno dove ha girato il primo.

Arrestare la colonna e portarla in avanti.

530. — La colonna essendo in marcia per arrestarla, l' instruttore comanda:

1. *Colonna.*
2. ALTO.

Al secondo comando, i cavalieri si arrestano contemporaneamente nella direzione dei loro capifila ed alle loro distanze, avendo l' attenzione d' impedire ai loro cavalli di rinculare o di traversarsi.

531. — Per portare la colonna in avanti, l' instruttore comanda:

1. *Colonna in avanti.*
2. MARCIA.

Al comando MARCIA, i cavalieri si mettono in movimento contemporaneamente senza impeto.

532. — La colonna essendo fermata, se l'instruttore vuol farla partire da piè fermo al *trotto*, si conforma a quanto è prescritto al n.° 417, coi comandi: 1. *Colonna in avanti*; 2. *Trotto*; 3. MARCIA. In questo caso, il cavaliere della testa deve partire francamente al *trotto*, per dare agli altri cavalieri la facilità di prendere quest'andatura, senza marciare da principio al *passo*.

La colonna marciando al *trotto*, si fa arrestare, conformandosi a quanto è prescritto al n.° 418.

Marcia obbliqua individuale.

533. — La colonna marciando per uno, l'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a sinistra* (*o a dritta.*)
2. MARCIA.

Al comando MARCIA, ciascun cavaliere esegue un *quarto di a-sinistra*, e terminato il movimento, si porta direttamente in avanti nella sua nuova direzione, tutti seguendo delle linee parallele e regolandosi a dritta, per mantenersi alla stess'altura e conservare le loro distanze da questa parte.

Per far ripigliare la direzione primitiva, l'instruttore comanda:

In = AVANTI.

A questo comando, i cavalieri raddrizzano i loro cavalli con un *quarto di a-dritta* avanzando, e si portano direttamente in avanti e nella direzione dei loro capifila.

Il plotone marciando in colonna per uno, formarlo in avanti, a sinistra o sulla dritta, in battaglia.

534. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in avanti in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

(Tav. 73, *fig.* A.) Al secondo comando, la prima fila continua a marciare direttamente. Gli altri cavalieri obbliquano immediatamente a sinistra, marciano in questa direzione, e ciascuna fila si raddrizza con un *quarto di a-dritta* rimpetto al posto che deve occupare nel plotone.

Quando la prima fila ha marciato 20 pas-

si (*10 tese*), l'instruttore comanda ALTO. A questo comando, si arresta quadratamente; le altre file si formano successivamente alla sua sinistra allineandosi a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L' instruttore comanda *alli* = NEAMENTO, immediatamente dopo aver comandato ALTO, e comanda FERMI, quando l'ultima fila è allineata.

535. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *In avanti in battaglia;* 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli* = NEAMENTO; 5. FERMI.

536. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul suo fianco sinistro, l'instruttore comanda:

1. *A sinistra in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Al comando MARCIA, la prima fila gira a sinistra e si porta direttamente in avanti; le altre file continuano a marciare direttamente, e a 2 passi (*6 piedi*) prima di arrivare all' altura del posto che devono occupare nel plotone, girano successivamente a sinistra.

Quando la prima fila ha marciato 20 passi, l'instruttore comanda ALTO. A questo comando, si arresta quadratamente; le altre file successivamente si formano alla sua sinistra allineandosi a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda *alli*=NEAMENTO immediatamente dopo aver comandato ALTO, e comanda FERMI quando l'ultima fila è allineata. Bada che i cavalieri girino esattamente sul punto indicato, e non si gettino dalla parte della formazione prima di giungervi.

537. — La colonna marciando con la sinistra in testa, per formarla in battaglia sul fianco dritto, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *A dritta in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

538. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, l'instruttore comanda:

1. *Sulla dritta in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli*=NEAMENTO.
5. FERMI.

Al secondo comando, la prima fila gira

a dritta e si porta direttamente in avanti ; le altre file continuano a marciare direttamente , e ciascuna gira successivamente a dritta, ad un passo (*3 piedi*) al di là del punto ove ha girato quella che precedeva.

Quando la prima fila ha marciato 20 passi, l' instruttore comanda ALTO. A questo comando, si arresta quadratamente ; le altre file successivamente si formano alla sua sinistra allineandosi a dritta.

Al comando FERMI , i cavalieri rimettono la testa diretta.

L' instruttore comanda *alli*=NEAMENTO, immediatamente dopo aver comandato ALTO , e comanda FERMI, quando l' ultima fila è allineata.

539. — La colonna marciando con la sinistra in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco sinistro , il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Sulla sinistra in battaglia* ; 2. MARCIA ; 3. ALTO ; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO ; 5. FERMI.

Rompere il plotone per due o per quattro.

540. — Il plotone essendo in battaglia , l' instruttore comanda :

1. *Per due* (*o per quattro.*)
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

(Tav. 72, *fig.* B e C.) Al secondo comando, le due (o le quattro) prime file della dritta si portano direttamente in avanti; esse sono seguite dalle altre file, che si mettono in movimento quando le anche dei cavalli della seconda riga arrivano all'altura della testa dei cavalli della prima riga. Queste file marciano 6 passi (*18 piedi*) direttamente in avanti, eseguono un *quarto di a-dritta* individuale, e marciano in questa direzione finchè incontrano la colonna, ove prendono posto con un *quarto di a-sinistra*.

Il comando *guida a sinistra*, è dato immediatamente dopo quello di MARCIA, affinchè il cavaliere di sinistra della prima riga di due o di quattro, che diviene guida della colonna, prenda subito un punto di direzione.

Quando si è rotto per due, i numeri *due* e *quattro*, dovendo servire di guida a misura che hanno preso posto nella colonna, conservano la testa diretta; i numeri *uno* e *tre* si regolano sopra di loro.

Quando si è rotto per quattro, i numeri *quattro* sono quelli che divengono guide di ciascuna riga.

541. — Per rompere il plotone per la sinistra, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra per due* (*o per quattro*); 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta.*

Marcia diretta in colonna per due o per quattro.

542. — I principî della marcia diretta in colonna per uno sono applicabili alla colonna per due o per quattro.

Il cavaliere di sinistra della prima riga di due (o di quattro) è guida della colonna; egli conserva la testa diretta e si porta direttamente in avanti. Il cavaliere di sinistra di ciascuna delle altre righe, ch'è parimente guida della sua riga, conserva la testa diretta e si tiene a due piedi di distanza dal suo capofila e nella stessa direzione; gli altri cavalieri di ciascuna riga portano lo sguardo dalla parte della guida, per allinearsi e regolare su di essa il loro grado di velocità. Conservano un leggiero contatto dalla sua parte, e cedono alla pressione che potrebbe venire da essa. Quando si marcia per quattro, resistono inoltre alla pressione della parte opposta alla guida.

Allorchè il plotone marcia con la sinistra in testa, la guida è comandata a dritta, conformandosi pel rimanente agli stessi principî.

Cambiamento di direzione.

543. — La colonna marciando per due o per

quattro, con la dritta o la sinistra in testa, l'instruttore comanda:

1. *A sinistra* (o *a dritta*) = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

(Tav. 73, *fig.* D ed E.) Alla prima parte del primo comando, il cavaliere di sinistra, ch'è perno, si prepara a girare alla stess'andatura, ed il cavaliere dell'ala dritta ad allungare la sua.

Alla seconda parte dello stesso comando, la prima riga di due (o di quattro) gira a sinistra. Il perno gira alla stess'andatura, descrivendo un *arco di cerchio di 5 passi.* Il cavaliere situato all'ala opposta gira allungando l'andatura; gli altri cavalieri girano la testa dalla parte dell'ala marciante, per regolare su di essa il loro grado di velocità, e conservano leggermente il contatto dalla parte del perno.

Alla prima parte del secondo comando, la testa della colonna si dispone a ripigliare la marcia diretta.

Alla seconda parte dello stesso comando, i cavalieri che hanno aumentata l'andatura, ripigliano il grado di velocità al quale marciavano antecedentemente, e la testa della colonna marcia ben dritta nella nuova direzione.

Ciascuna riga esegue lo stesso movimento giungendo sul terreno ove ha girato la prima.

Il comandante del plotone comanda *a sinistra*, bastantemente a tempo, per comandare GIRATE, quando si trova a 3 passi dal punto indicato per la conversione, e dà il comando *In* = AVANTI, quando la prima riga, dopo aver eseguito un quarto di conversione si trova in una direzione perpendicolare alla precedente.

544. — La colonna marciando per due o per quattro, l'instruttore l'arresta com'è prescritto al n.° 530.

Per portarla in avanti, comanda:

1. *Colonna in avanti.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Marcia obbliqua individuale.

545. — La colonna essendo in marcia per due o per quattro, l'instruttore comanda:

1. *Obbliquo a sinistra* (*o a dritta.*)
2. MARCIA.

(Tav. 74, *fig.* A e B.) Al secondo comando, ciascun cavaliere esegue un *quarto di a-sinistra.*

Il cavaliere di sinistra della prima riga, ch'è la guida della colonna, si porta direttamente in avanti nella nuova direzione. Il cavaliere di sinistra di ciascuna delle al-

tre righe, ch'è la guida della sua riga, si porta pure in avanti, portando lo sguardo sulla guida della colonna, per mantenersi alla sua altura seguendo una direzione parallela.

Gli altri cavalieri si portano in avanti, portando lo sguardo a sinistra per allinearsi sulla loro guida. Ciascuno di essi mette il ginocchio sinistro dietro al ginocchio dritto del suo vicino di sinistra, e la testa del suo cavallo rimpetto l'estremità del collo di quello che sta alla sua sinistra. I cavalieri marciano così uniti in ciascuna riga, durante la marcia obbliqua.

Per far ripigliare la direzione primitiva, si esegue quanto è prescritto al n.° 533.

Se i cavalieri si disuniscono durante la marcia obbliqua, devono raggiungere la guida della loro riga, acquistando più terreno in avanti che di lato, per non perdere il loro allineamento nè ritardare quelli che marciano dietro ad essi. Se la guida di una riga cessa di essere all'altura della guida della colonna, essa deve allungare o diminuire l'andatura, senza cambiare direzione per non perdere la sua distanza.

546. — Per rettificare le distanze, il grado di obbliquità, ed assicurarsi che le guide, egualmente che gli altri cavalieri, sono nella stessa direzione, l'instruttore può fare arrestare la colonna, coi comandi: 1. *Colonna*; 2. ALTO. Indi rimette la colonna in movimento nella direzione obbliqua, coi comandi: 1. *Colonna in avanti*; 2. MARCIA.

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo in avanti, a sinistra, o sulla dritta in battaglia.

547. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in avanti in battaglia, l'instruttore comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

(Tav. 73, *fig.* B e C.) Al secondo comando, le due (o le quattro) prime file continuano a marciare direttamente in avanti; le altre righe di due (o di quattro) obbliquano a sinistra, marciano in questa direzione, e si raddrizzano con un *quarto di a-dritta*, rimpetto al posto che devono occupare nel plotone.

Quando le prime file hanno marciato 20 passi, l'instruttore comanda ALTO. A questo comando, esse si arrestano quadratamente; le altre si formano successivamente alla loro sinistra, allineandosi a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L' instruttore comanda *alli*═NEAMENTO immediatamente dopo aver comandato ALTO, e comanda FERMI, quando l' ultima riga di due (o di quattro) è allineata.

548. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi, coi comandi : 1. *In avanti in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*═NEAMENTO; 5. FERMI.

549. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul suo fianco sinistro, l' instruttore comanda :

1. *A sinistra in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli*═NEAMENTO.
5. FERMI.

(Tav. 75, *fig.* A e B.) Al secondo comando, le due (o le quattro) prime file girano a sinistra e si portano direttamente in avanti; le altre righe di due (o di quattro) continuano a marciare direttamente, ed a 3 passi (*9 piedi*) prima di giungere all' altura del posto che devono occupare nel plotone, girano successivamente a sinistra.

Quando le prime file hanno marciato 20 passi, l' instruttore comanda: ALTO. A questo comando si arrestano quadratamente; le altre file si formano successivamente alla loro sinistra, allineandosi a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda *alli*=NEAMENTO, immediatamente dopo aver comandato ALTO, e comanda FERMI, quando le due (o le quattro) ultime file sono allineate.

550. — La colonna marciando con la sinistra in testa, per formarla in battaglia sul suo fianco dritto, il movimento si esegue secondo gli stessi principi, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *A dritta in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

551. — La colonna marciando, con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, l'instruttore comanda:

1. *Sulla dritta in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli*=NEAMENTO.
5. FERMI.

(Tav. 76, *fig.* A e B.) Al secondo comando, le due (o le quattro) prime file girano a dritta e si portano direttamente in avanti; le altre righe di due (o di quattro) continuano a marciare direttamente, e ciascuna riga gira successivamente a dritta, a 3 passi (*9 piedi*) prima di giungere all'altura del posto che devono occupare nel plotone.

Quando le prime file hanno marciato 20 passi, l'instruttore comanda: ALTO. A questo comando si arrestano quadratamente; le altre file si formano successivamente alla loro sinistra, allineandosi a dritta.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda *alli*=NEAMENTO, immediatamente dopo aver comandato ALTO, e comanda FERMI, quando le due (o le quattro) ultime file sono allineate.

552. — La colonna marciando, con la sinistra in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco sinistro, il movimento si esegue secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Sulla sinistra in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

553. — La spiegazione dei precedenti movimenti è stata data per due e per quattro per evitare le ripetizioni; ma l'instruttore non li fa eseguire per quattro, che dopo aver ottenuto l'assieme e la precisione nel travaglio per due. Quando questi movimenti si eseguono con regolarità al *passo*, si fanno ripetere al *trotto*, ed al *galoppo*.

Formare il plotone a sinistra su di una riga.

554. — Il plotone essendo formato su due righe, l'instruttore comanda:

1. *A sinistra su di una riga.*
2. MARCIA.
3. FRONTE.
4. ALTO.
5. *Alli* = NEAMENTO.
6. FERMI.

(Tav. 76, *fig.* C.) Al secondo comando, la prima riga si porta 6 passi (*18 piedi*) in avanti regolandosi a dritta; il cavaliere dell'ala sinistra della seconda riga fa un *a-sinistra* e si porta in avanti; è seguito da tutti i cavalieri della stessa riga, che successivamente eseguono lo stesso movimento.

Al comando FRONTE, il cavaliere dell'ala sinistra della seconda riga fa un *a-dritta*, e successivamente gli altri cavalieri, quando sono per arrivare rimpetto al posto che devono occupare nella riga.

Al comando ALTO, il primo cavaliere della sinistra si arresta, e successivamente gli altri cavalieri, arrivando alla sua altura.

Al comando *alli* = NEAMENTO, tutti i cavalieri della seconda riga si allineano a dritta.

Al comando FERMI, rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda FRONTE, quando il terzo dei cavalieri della seconda riga, in colonna, ha oltrepassato la prima riga; e comanda *alli*=NEAMENTO, quando il cavaliere di dritta della seconda riga ha fatto fronte.

Maneggio delle armi.

555. — Il plotone essendo su di una riga, l'instruttore fa eseguire a piè fermo il maneggio delle armi, com'è prescritto al n.° 454 e seguenti.

Formare il plotone a dritta su due righe.

556. — Il plotone essendo su di una riga, l'instruttore indica il cavaliere che deve stare alla sinistra della prima riga, e quello che deve stare alla dritta della seconda, e comanda:

1. *A dritta su due righe.*
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

(Tav. 76, *fig.* D.) Al secondo comando, la prima riga si porta 6 passi (*18 piedi*) in avanti, regolandosi a dritta; il primo cavaliere dell'ala dritta della seconda riga fa un *a-dritta*, subito che la prima riga l'ha oltrepassato, e si porta in avanti obbliquando a dritta; quando sta per arrivare dietro al cavaliere della dritta della prima riga, fa fronte con un *a-sinistra*. Tutti gli altri cavalieri eseguono successivamente lo stesso movimento, situandosi esattamente dietro ai loro capifila ed alle loro distanze.

Al comando *alli* = NEAMENTO, tutti i cavalieri si allineano a dritta.

Al comando FERMI, rimettono la testa diretta.

L'instruttore comanda *alli*= NEAMENTO, quando il cavaliere di dritta della seconda riga ha fatto fronte.

557. — Terminato il travaglio, l'instruttore fa smontare e difilare.

L'instruttore resta a cavallo, fino a che difila l'ultimo cavaliere del plotone.

ARTICOLO II.

Raddoppiare per due e per quattro alla stess' andatura.

Sdoppiare per due e per uno alla stess' andatura.

Raddoppiare per due e per quattro raddoppiando l'andatura.

Sdoppiare per due e per uno, raddoppiando l'andatura.

Esercizio della sciabla e della lancia.

Far uscire le file dal plotone.

Raddoppiare per due e per quattro alla stess' andatura.

558. — Il plotone marciando in colonna per uno con la dritta in testa, per far raddoppiare per due, l' instruttore comanda:

1. *Per due.*
2. Marcia.

(Tav. 77, *fig.* A.) Al secondo comando, la prima fila continua a marciare, e si arresta dopo di aver marciato 10 passi (*30 piedi*); la seconda fila si porta subito obbliquando a sinistra, all' altura della prima; allorchè vi è giunta, si raddrizzà e si arresta; tutte le altre file continuano a marciare direttamente in avanti, le file 2 e 4 eseguono il loro raddoppiamento nello stesso modo, ma successivamente, e quando le file 1 e 3, sulle quali devono raddoppiare, sono per arrivare alla loro distanza ed arrestarsi.

559. — Il plotone marciando in colonna per due con la dritta in testa, per far raddoppiare per quattro, l' instruttore comanda:

1. *Per quattro.*
2. Marcia.

(Tav. 77, *fig.* B.) Al secondo comando,

le due prime file continuano a marciare, e si arrestano quando hanno marciato 10 passi; le due file seguenti si portano subito, obbliquando a sinistra all' altura delle due prime. Allorchè vi sono giunte, si raddrizzano e si arrestano; tutte le altre file continuano a marciare direttamente in avanti, le file 3 e 4 eseguono il loro raddoppiamento nello stesso modo, ma successivamente, e quando le file 1 e 2, sulle quali devono raddoppiare sono per arrivare alla loro distanza ed arrestarsi.

560. — Quando la colonna sta al *trotto*, per far raddoppiare alla stess' andatura, il movimento si esegue cogli stessi principî. La prima o le due prime file si mettono al *passo* al comando MARCIA; le altre continuano a marciare al *trotto*, finchè giungono all' altura di quelle sulle quali devono raddoppiare; allora si mettono al *passo*.

Quando la colonna sta al *galoppo*, il movimento si esegue cogli stessi principî. La prima o le due prime file, si mettono al *trotto* al comando MARCIA; le altre continuano a marciare al *galoppo*, finchè il loro raddoppiamento sia eseguito; allora si mettono al *trotto*.

Allorchè si raddoppia al *trotto* o al *galoppo*, la guida è comandata subito che le prime file hanno raddoppiato. Nel raddoppiamento al *passo*, dovendo arrestarsi la testa della colonna, la guida non è comandata.

La colonna marciando con la sinistra in testa, questi movimenti si eseguono secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi.

Sdoppiare per due e per uno alla stess'andatura.

561. — Il plotone marciando in colonna per quattro con la dritta in testa, per fare sdoppiare per due, l'instruttore comanda:

1. *Per due.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

(Tav. 77, *fig.* C.) Al primo comando, tutti i cavalieri si preparano ad arrestarsi, ad eccezione delle file 1 e 2 delle prime frazioni di quattro file.

Al comando MARCIA, le file 1 e 2 della prima frazione di quattro continuano a marciare alla stess'andatura; tutte le altre si arrestano. Le file 3 e 4 di questa stessa frazione si mettono in movimento, quando sono oltrepassate dalla groppa dei cavalli dei numeri 1 e 2 della seconda riga; allora obbliquano a dritta e si mettono in colonna dietro alle file 1 e 2, raddrizzandosi con un *quarto di a-sinistra* avanzando.

Ciascuna delle altre frazioni di quattro esegue successivamente lo stesso movimento, le file 1 e 2 rompendo subito che le file 3 e 4 della frazione che le precede hanno cominciato il loro obbliquo per entrare in colonna.

Le file 1 e 2, che rompono direttamente in avanti, regolano la loro andatura, in modo da avere le loro distanze; le file 3 e 4 tengono i cavalli ben dritti per non impedire il movimento delle file 1 e 2.

562. — Il plotone marciando in colonna per due con la dritta in testa, per far dimezzare per uno, l'instruttore comanda:

1. *Per uno.*
2. Marcia.

(Tav. 77, *fig.* D.) Al primo comando, tutti i cavalieri si preparano ad arrestarsi, ad eccezione della fila di dritta della prima frazione di due file.

Al comando marcia, la fila di dritta della prima frazione di due continua a marciare alla stess'andatura, tutte le altre si arrestano. La fila di sinistra di questa stessa frazione si mette in movimento, quando è oltrepassata dalla groppa del cavallo del numero 1 della seconda riga; allora obbliqua a dritta e si mette in colonna dietro alla prima fila, raddrizzandosi con *un quarto* di *a-sinistra* avanzando.

Ciascuna frazione di due esegue successivamente lo stesso movimento, le file 1 e 3 rompendo subito che le file 4 e 2 che le precedono hanno cominciato il loro obbliquo per entrare in colonna.

Le file 1 e 3 che rompono direttamente in avanti, regolano la loro andatura in modo da avere le loro distanze. Le file 2 e 4 tengono i cavalli ben dritti, per non impedire il movimento delle file 1 e 3.

563. — Quando la colonna stà al *trotto*, si sdoppia secondo gli stessi principî; le prime file di dritta continuano a marciare al *trotto;* tutte le altre prendono il *passo* al comando MARCIA, e si rimettono al *trotto*, per prender posto nella colonna a misura che hanno libero il terreno a dritta. Quando la colonna si trova al *galoppo*, le file che devono sdoppiare passano al *trotto*, al comando MARCIA, e poi ripigliano il *galoppo*.

L'instruttore bada, che le file le quali devono sdoppiare si arrestino, cambino andatura e si rimettano in movimento senza impeto; che le file che sdoppiano, mantengano i loro cavalli ben dritti, per non ritardare il movimento di quelle che devono marciare direttamente in avanti, e che riprendano successivamente le loro distanze, le loro direzioni, e la loro precedente andatura.

564. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra per due* (*o per uno*); 2. MARCIA. Se la colonna deve marciare per due, la guida è indicata a dritta immediatamente dopo il comando MARCIA.

Raddoppiare per due e per quattro raddoppiando l'andatura.

565. — Il plotone marciando in colonna per uno con la dritta in testa, per far marciare per due, l' instruttore comanda :

1. *Per due = trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, tutti i cavalieri si preparano a prendere il *trotto*, ad eccezione della fila che sta alla testa.

Al comando MARCIA, tutti i cavalieri prendonó il *trotto*, eccetto la prima fila; la seconda fila si porta subito, obbliquando a sinistra, all' altura della prima: arrivandovi, si raddrizza e prende il *passo*; tutte le altre file continuano a marciare direttamente in avanti al *trotto*. Le file 4 e 2 eseguono il loro raddoppiamento nello stesso modo, ma successivamente, quando le file 3 ed 1, sulle quali devono raddoppiare, sono per giungere alla loro distanza, e mettersi al *passo*.

566. — Il plotone marciando in colonna per due con la dritta in testa, per far marciare per quattro, l' instruttore comanda :

1. *Per quattro = trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, tutti i cavalieri si

preparano a prendere il *trotto*, ad eccezione delle due file che sono alla testa.

Al comando MARCIA, tutti i cavalieri prendono il *trotto*, eccetto le due prime file; le due file seguenti si portano subito obbliquando a sinistra, all'altura delle due prime; arrivandovi si raddrizzano e prendono il *passo;* tutte le altre file seguitano a marciare direttamente in avanti al *trotto*. Le file 3 e 4 eseguono il loro raddoppiamento nello stesso modo, ma successivamente, quando le file 1 e 2, sulle quali devono raddoppiare, sono per giungere alla loro distanza e mettersi al *passo*.

567. — Quando la colonna sta al *trotto*, il movimento si esegue secondo gli stessi principî. Al comando MARCIA, tutti i cavalieri passano al *galoppo*, ad eccezione delle file che sono alla testa, e ripigliano il *trotto*, quando il loro raddoppiamento è eseguito.

Quando la colonna sta al *galoppo*, si fa sempre raddoppiare alla stess'andatura, com'è prescritto al n.º 560.

568. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per due* (*o per quattro*)=*trotto*; 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta.*

569. — L'instruttore esige, che la prima fila che deve obbliquare, lo faccia immediatamente dopo il comando MARCIA; che si raddoppi l'an-

datura con moderazione; che il raddoppiamento sia successivo dalla testa alla coda, le file che devono marciare direttamente in avanti, contenendo i loro cavalli nella mano e nelle gambe, per impedire ad essi di seguir le file che obbliquano; bada parimente che le file le quali devono raddoppiare lo facciano un poco prima di essere giunte alla loro distanza, particolarmente marciando per quattro; e che le file che raddoppiano non oltrepassino mai l'allineamento di quelle sulle quali si formano.

Sdoppiare per due e per uno, raddoppiando l'andatura,

570. — Il plotone marciando in colonna per quattro, l'instruttore comanda:

1. *Per due = trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, le file 1 e 2 della prima frazione di quattro si preparano a prendere il *trotto*.

Al comando MARCIA, prendono il *trotto* con moderazione; tutte le altre file continuano a marciare al *passo*, e successivamente quando le file 3 e 4 hanno libero il terreno a dritta passano al *trotto* obbliquando a dritta, per mettersi in colonna dietro alle file 1 e 2.

Terminato il movimento, l'instruttore fa mettere la colonna al *passo*.

571. — Il plotone marciando in colonna per due con la dritta in testa, per fare sdoppiare per uno, l'instruttore comanda:

1. *Per uno = trotto.*
2. MARCIA.

Al primo comando, la fila di dritta della prima frazione di due si prepara a prendere il *trotto*.

Al comando MARCIA, prende il *trotto* con moderazione; tutte le altre file continuano a marciare al *passo*, e successivamente quando le file 2 e 4 hanno libero il terreno a dritta passano al *trotto* obbliquando a dritta, per mettersi in colonna dietro alle file 1 e 3.

572. — Quando la colonna sta al *trotto*, per fare sdoppiare raddoppiando l'andatura, si comanda: 1. *Per due* (*o per uno*)=*galoppo*; 2. MARCIA; ciò che si esegue secondo gli stessi principî. Quando la colonna sta al *galoppo*, si fa sempre sdoppiare alla stess' andatura, com'è prescritto al n.° 563.

In questi sdoppiamenti, l'instruttore bada che la testa della colonna cambi l'andatura con moderazione, e che i cavalieri che seguono non lascino prendere la nuova andatura ai cavalli prima del momento prescritto.

573. — La colonna marciando con la sinistra in testa, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra per due (o per uno) = trotto*; 2. Marcia. Se la colonna deve marciare per due, la guida è indicata a dritta immediatamente dopo il comando marcia.

574. — Per la regolarità nel raddoppiare e sdoppiare, è importante che i cavalieri non dimentichino i loro numeri, l'instruttore deve assicurarsene da tanto in tanto.

Esercizio della sciabla e della lancia.

575. — L'instruttore fa eseguire a piè fermo l'esercizio della sciabla o quello della lancia; all'oggetto dopo aver portata la prima riga in avanti per 6 passi (*18 piedi*), coi comandi prescritti al n.° 295, comanda:

1. *Per la sinistra (o per la dritta) = aprite le file.*
2. Marcia.
3. *Alli* = neamento (*o a sinistra alli* = neamento.)
4. Fermi.

Al secondo comando, il cavaliere della dritta di ciascuna riga si porta 6 passi (*18 piedi*) in avanti; quello della sinistra di

ciascuna riga fa un *a-sinistra*, e marcia direttamente; è seguito da tutti i cavalieri della sua riga, ch' eseguono lo stesso movimento tosto che hanno il terreno necessario per mettersi in fila alle loro distanze. Il secondo cavaliere della dritta di ciascuna riga, dopo di aver marciato 3 passi (*9 piedi*) per l' esercizio della sciabla, e 5 passi (*15 piedi*) per l' esercizio della lancia, fa fronte con un *a-dritta*, e si allinea a dritta; ciascuno degli altri cavalieri, portando lo sguardo in dietro, fa successivamente fronte quando sta a 3 passi (*9 piedi*) per l' esercizio della sciabla, e 5 passi (*15 piedi*) per l' esercizio della lancia, dal cavaliere che lo segue, e si allinea su quelli già formati; i cavalieri della seconda riga si situano esattamente dietro ai loro capifila.

Dopo il comando MARCIA, l' instruttore si porta alla dritta della prima riga, e quando il secondo cavaliere di dritta fa fronte, comanda: *alli*= NEAMENTO. Dopo di aver rettificato l' allineamento, e le distanze nelle due righe, comanda FERMI.

576. — Quando l' instruttore vuol formare il plotone, comanda:

1. *A dritta (o a sinistra)* = *serrate le file*.
2. MARCIA.

Al secondo comando, il cavaliere della

dritta di ciascuna riga si porta 6 passi (*18 piedi*) in avanti ; tutti gli altri cavalieri eseguono un *a-dritta* , e si portano in avanti.

Ciascun cavaliere , giungendo a 2 passi (*6 piedi*) dal posto che deve occupare in battaglia , fa fronte con un *a-sinistra* , si situa alla sinistra dei cavalieri già formati , e si allinea a dritta.

Tosto che le righe sono formate, l'instruttore le fa serrare.

Far uscire le file dal plotone.

577. — L' instruttore fa uscire una fila per volta dal plotone , conformandosi a quanto è prescritto al n.° 486 ; bada che il cavaliere della seconda riga segua esattamente il suo capofila.

578. — Terminato il travaglio, l'instruttore fa smontare e difilare.

ARTICOLO III.

Marcia diretta del plotone in battaglia.
Contromarcia.
Delle conversioni.
Conversione a perno fisso.
Conversione a perno movente.

Marcia obbliqua individuale.

Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro o per due alla stess'andatura.

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo alla stess' andatura.

Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro o per due raddoppiando l'andatura.

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo raddoppiando l'andatura.

Movimenti per quattro, il plotone essendo in colonna o in battaglia.

Marcia diretta del plotone in battaglia.

579. — I principî della marcia diretta danno ai cavalieri i mezzi,

1.° Di conservare l'allineamento marciando senza disunirsi;

2.° Di non serrarsi e di ripigliare l'agiatezza quando sono stretti;

3.° Di non aprirsi e di ravvicinarsi quando si sono aperti;

4.° Di non spingere la guida fuori della sua direzione, e lasciargliela ripigliare s' è stata obbligata di uscirne.

580. — Nella *marcia diretta* essendo necessario di mantenere i cavalli dritti, è indispensabile che i cavalieri conservino la testa diretta.

Per mantenersi allineati, i cavalieri devono toccare leggermente lo stivale del loro vicino dalla parte della guida; conservare l'agiatezza nelle file, e marciare ad un'andatura eguale.

Durante la marcia, i cavalieri devono cedere alla pressione che viene dalla parte della guida, e resistere a quella della parte opposta.

La guida deve sempre marciare ad un'andatura franca e sostenuta, e cambiarla con moderazione per evitare gli ondeggiamenti.

Se i cavalieri sono più avanti o in dietro dell'allineamento, troppo serrati o troppo discosti dal loro vicino dalla parte della guida, se ne devono allontanare o avvicinare con moderazione acquistando terreno in avanti.

Quando la guida è spinta fuori della sua

direzione, i cavalieri devono portare la mano dal lato opposto, dando uno sguardo sulla guida, e raddrizzando i loro cavalli tosto che hanno ripigliata l'agiatezza necessaria.

581. — Il sottuffiziale dell' ala opposta alla guida non è obbligato a conservare la testa diretta; deve badare di restare allineato sulla guida e sull' insieme della truppa.

La guida dev'essere alternativamente comandata a dritta ed a sinistra, acciò i cavalieri vi sieno egualmente abituati.

Quando dopo aver marciato si arresta il plotone, l'allineamento è comandato dalla parte ov'era la guida.

Allorchè si vuole esercitare il plotone alla marcia diretta, si conduce all' estremità di un terreno ove possa marciar qualche tempo senza cambiar direzione.

582. — Il plotone essendo in battaglia, l' instruttore comanda:

1. *Aprite le file a sinistra* (o *a dritta*.)
2. Marcia.
3. *Alli* = neamento (*o a sinistra alli* = neamento.)
4. Fermi.

Al secondo comando, tutti i cavalieri, ad eccezione della fila di dritta, appoggiano a sinistra, com'è prescritto al n.° 421,

l secondo cavaliere raddrizza il cavallo e si arresta subito che ha acquistato un passo d'intervallo dal cavaliere della dritta.

Ciascuno degli altri cavalieri esegue successivamente lo stesso movimento, regolandosi sempre per l'intervallo, sul cavaliere che sta alla sua dritta.

I cavalieri della seconda riga seguono i loro capifila, e si mantengono alla loro distanza.

L'instruttore comanda l'allineamento quando il secondo cavaliere di dritta ha acquistato il suo intervallo.

I cavalieri essendo allineati, l'instruttore indica alla guida di dritta o di sinistra un punto fisso in una direzione perpendicolare alla fronte del plotone, le prescrive di prendere un punto intermedio, di non perder mai di vista questi due punti, per mantenersi sempre nella direzione, e di sceglierne uno più lontano a misura che si accosta al primo che ha preso.

Per dare il punto di direzione, l'instruttore si situa esattamente dietro alla fila della dritta o della sinistra, ed indica al cavaliere di prima riga un oggetto nella campagna, immobile ed apparente, come una casa, un campanile, un molino, un albero.

583. — Per portare il plotone in avanti, l'instruttore comanda :

1. *Plotone in avanti.*
2. *Guida a dritta* (*o a sinistra.*)
3. MARCIA.

Al comando MARCIA, tutti i cavalieri si portano direttamente in avanti, alla stess'andatura del loro vicino dalla parte della guida.

I cavalieri non avendo contatto, dévono portare di tanto in tanto lo sguardo dalla parte della guida.

Durante la marcia, l'instruttore si porta, ora sul fianco dalla parte della guida, per assicurarsi che i cavalieri marcino alla stess'altura, ora dietro alla guida, per vigilare ch' essa segua la direzione indicata.

584. — Per arrestare il plotone, l' instruttore comanda:

1. *Plotone.*
2. ALTO.
3. *Alli* = NEAMENTO (*o a sinistra alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

Al secondo comando, i cavalieri si arrestano.

Al terzo comando, si allineano.

Al comando FERMI, rimettono la testa diretta.

585. — I cavalieri essendo stati sufficientemente esercitati a marciare a file aperte, l'instruttore fa arrestare il plotone e comanda:

1. *Serrate le file a dritta (o a sinistra.)*
2. MARCIA.

3. *Alli* = NEAMENTO (*o a sinistra alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

Al secondo comando, tutti i cavalieri, ad eccezione della fila di dritta, appoggiano a dritta, com' è prescritto al n.° 421, e serrano successivamente il loro intervallo verso quel lato, cominciando dal secondo cavaliere.

586. — Dopo di aver allineato il plotone, l'instruttore fa marciare a file serrate, coi comandi prescritti al n.° 583.

I cavalieri marciano direttamente in avanti, conservano un leggiero contatto dalla parte della guida, e l'agiatezza nelle righe.

587. — Quando i cavalieri cominciano a guidare i loro cavalli ben dritti al *passo*, si fanno aprire e serrare le file marciando alla stess' andatura, badando di non ripetere questi movimenti l' uno sull'altro, ma al contrario di far marciare molto tempo dopo aver aperte le file senza serrarle, e dopo di averle serrate senza aprirle, a tale oggetto, l' instruttore comanda:

1. *Aprite le file a sinistra* (*o a dritta.*)
2. MARCIA.

Al secondo comando, tutti i cavalieri, ad eccezione della fila di dritta, fanno un *quarto di a-sinistra*, sempre avanzando e

conservando il loro allineamento; quando si trovano ad un passo dal loro vicino di dritta, raddrizzano i loro cavalli e si portano direttamente in avanti.

588. — Per far serrare le file, l' instruttore comanda:

1. *Serrate le file a dritta (o a sinistra.)*
2. Marcia.

Questo movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi. Ciascun cavaliere deve accostare la gambă a tempo per impedire al cavallo di stringere quello sul quale si serra.

Si fanno sempre aprire le file dalla parte opposta alla guida, e si fanno serrare dalla parte della guida.

589. — Questi diversi movimenti essendo stati eseguiti a dritta ed a sinistra marciando al *passo*, si fanno ripetere al *trotto*, passando spesso dal *passo* al *trotto*, e dal *trotto* al *passo*.

Si esercita quindi il plotone a partire da piè fermo al *trotto*, e ad arrestarsi, marciando a quest' andatura.

590. — Dopo che i cavalieri sono stati sufficientemente esercitati alla marcia diretta, si può qualche volta, per fortificarli nei principî, fare uso dei mezzi seguenti, che consistono a far commettere degli errori per imparare a ripararli.

Il plotone essendo in marcia, l'instruttore avverte la guida di aumentare o di rallentare l'andatura a poco a poco e da tanto in tanto, senza comando. Raccomanda allora ai cavalieri d'impiegare i mezzi prescritti per rimettersi sull'allineamento.

L'instruttore previene in seguito la guida di prendere una direzione che la porti un poco in fuori, ripetendo alla seconda fila ed alle altre, che devono acquistar terreno sul fianco avanzando.

Quando i cavalieri sanno ripigliare il contatto senza impeto, l'instruttore prescrive alla guida di prendere la sua direzione in modo da far ristringere la riga; allora i cavalieri cedono alla pressione ed acquistano insensibilmente terreno dalla parte opposta.

L'instruttore rammenta loro che le irregolarità non devono essere riparate nè troppo vivamente nè con forza, per non cagionarne delle nuove.

Quando i cavalieri hanno acquistata nell'esecuzione di questi movimenti al *passo*, l'intelligenza e la destrezza necessarie per eseguirli senza impeto, si fanno ripetere al *trotto*.

591. — Per avvezzare le file *d'inquadramento* a regolarsi le une sulle altre, e ad osservare l'allineamento generale, senza aver riguardo all'allineamento individuale, l'instruttore le fa portare 20 passi, in avanti coi comandi: 1. *File d'inquadramento in avanti*; 2. *Guida a dritta*; 3. Marcia, e dopo di averle esattamente allineate, dà ad una di esse un punto di direzione, prescrivendo alla fila d'inquadramento del lato opposto alla guida, di conservare con precisione il suo intervallo, e di marciare ben allineata: l'instruttore fa conoscere il punto di direzione al cavaliere situato all'ala del plotone dalla parte della

guida, raccomandandogli di marciare in modo da potersi portare nuovamente all'altura di questa guida, quando si fa rientrare il plotone nelle file d'inquadramento. Dopo di aver fatto marciare le file d'inquadramento ed il plotone così disposti, l'instruttore li arresta e porta il plotone in avanti per farlo rientrare nelle file d'inquadramento, prevenendo a queste di non muoversi.

Quando il plotone giunge all' altura di queste file, l'instruttore l'arresta, e bada che i cavalieri vi entrino con tranquillità ed insieme, senza oltrepassarle nè gittarsi sopra quella ch'era guida durante la marcia.

Al comando preparatorio *file d'inquadramento in avanti*, il serrafile si situa alla sua fila dietro il sottuffiziale di dritta, e ripiglia il suo posto di battaglia dopo il comando FERMI.

592. — Per esercitare i cavalieri alla marcia diretta al *galoppo*, si segue la progressione stabilita pel travaglio al *passo* ed al *trotto*, eccetto che non si fanno aprire e serrare le file, nè commettere degli errori per ripararli.

È essenziale che la seconda riga conservi esattamente la sua distanza.

Quando si marcia al *galoppo*, si deve abitualmente far passare al *trotto* ed al *passo* prima di arrestare; ma quando i cavalieri sono padroni dei loro cavalli, si può qualche volta far arrestare senza passare al *trotto* ed al *passo*.

Contromarcia.

593. — Il plotone giunto all'estremità del terreno, per fargli cambiar direzione, l'instruttore comanda:

1. *Contromarcia per la dritta.*
2. *Per fila a dritta.*
3. Marcia.

(Tav. 78, *fig.* A.) Al primo comando, il comandante del plotone va a situarsi, facendo fronte in dietro, colla groppa del suo cavallo a 6 passi (*18 piedi*) dalla seconda riga, in modo che il cavaliere che deve situarsi alla sua sinistra si trovi nella direzione del cavaliere di sinistra del plotone; il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Al comando marcia, il cavaliere della dritta di ciascuna riga esegue un *a-dritta*, il cavaliere di seconda riga riunendosi nel suo movimento a quello di prima; dopo aver marciato 3 passi (*9 piedi*) conversano a dritta, il cavaliere di prima riga allungando un poco la sua andatura; passano radendo la groppa dei cavalli di seconda riga, e sono seguiti dagli altri cavalieri ch' eseguono successivamente lo stesso movimento badando di passare esattamente sullo stesso terreno ove sono passati i primi.

Quando la prima fila sta a 2 passi dal punto dove deve formarsi, l' instruttore comanda :

1. Fronte.
2. Alto.
3. *Alli* = neamento.
4. Fermi.

Ai comandi FRONTE ed ALTO, la prima fila fa un *a-sinistra* e si arresta, il cavaliere di seconda riga avendo l'attenzione di rallentare l'andatura e situarsi esattamente dietro al suo capofila; tutte le altre file eseguono successivamente lo stesso movimento.

Al comando FERMI, i cavalieri rimettono la testa diretta.

L'instruttore dà il comando: *alli*=NEAMENTO immediatamente dopo quello di ALTO, e comanda FERMI, quando l'ultima fila è allineata.

Dopo il comando FERMI, il comandante del plotone ed il serrafile ripigliano il loro posto di battaglia.

594. — La contromarcia si esegue per la sinistra, secondo gli stessi principi e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Contromarcia per la sinistra*; 2. *Per fila a sinistra*; 3. MARCIA; e quindi: 1. FRONTE; 2. ALTO; 3. *A sinistra alli*=NEAMENTO; 4. FERMI.

595. — L'instruttore bada, che i cavalieri eseguano regolarmente il loro *a-dritta* (*o a-sinistra*), che non si gettino da una parte o dall'altra, che conversino insieme sul punto ove i primi hanno girato, e che si situino sopra una linea parallela a quella che il plotone occupava precedentemente.

La contromarcia dev'eseguirsi con preferenza al *trotto*; all'oggetto dopo il secondo comando, l'instruttore indica l'andatura.

Delle conversioni.

596. — Si distinguono due sorti di conversio-

ni: la *conversione a perno fisso*, e la *conversione a perno movente*.

La conversione è sempre *a perno fisso*, eccetto il caso in cui si comanda: *a dritta* (*o a sinistra*) = GIRATE.

Una truppa che conversa dev' eseguire questo movimento senza disunirsi e senza perdere l'allineamento.

In tutte le conversioni, il conduttore dell' ala marciante deve misurare con l' occhio l' arco di cerchio che deve percorrere, per non far aprire o serrare le file; gira da tanto in tanto la testa dalla parte del perno, per vedere l'assieme della riga senz' appoggiare su questo lato. Se vede che i cavalieri si restringono o si allargano, deve ingrandire o restringere senza precipitazione l' estensione del suo cerchio, acquistando più terreno in avanti che di lato.

Ciascun cavaliere di prima riga deve descrivere il suo arco di cerchio in ragione della sua lontananza dal perno. Questi diversi archi di cerchio dovendo essere percorsi nello stesso tempo, è necessario che ciascun cavaliere rallenti l' andatura in proporzione del suo allontanamento dall'ala marciante.

Durante la conversione, i cavalieri devono avere la testa leggermente girata dalla parte dell'ala marciante, per regolare il loro grado di velocità su quest' ala e mantenersi allineati; essi devono pure conservare un leggiero contatto dalla parte del perno, per rimanere legati da questa parte. I cavalieri devono inoltre cedere alla pressione che viene dalla parte del perno, e resistere a quella che viene dal lato dell' ala marciante. Tengono i loro cavalli piegati dalla parte del perno, per mantenerli sulla linea circolare che devono percorrere.

Quando i cavalieri sono aperti, devono ravvicinarsi insensibilmente al perno, diminuendo gradatamente il loro cerchio, ed acquistando più terreno in avanti che di lato, senza piegare soverchiamente i cavalli. In tal caso devono portare alternativamente lo sguardo sul perno e sull' ala marciante, avendo cura di raddrizzarsi abbastanza in tempo per non forzare il perno.

Allorchè i cavalieri sono serrati, devono ripigliare l' agiatezza con moderazione, ingrandendo gradatamente il loro cerchio, ed acquistando più terreno in avanti che di lato. All' oggetto devono portare alternativamente lo sguardo sull'ala marciante e sul perno, badando di raddrizzarsi subito che hanno ripigliato il leggiero contatto dalla parte del perno.

In qualunque specie di conversione, i cavalieri devono cessare di conversare e ripigliare la marcia diretta all' ultima parte del comando *In* = AVANTI, in qualunque punto siasi della conversione; bisogna parimente badare che le ale che divengono perni o ale marcianti, non rallentino l'andatura o non l' aumentino prima del comando di esecuzione.

Conversione a perno fisso.

597. — La conversione a perno fisso ha per oggetto principale, quando il plotone fa parte dello squadrone, di farlo passare dall' ordine di battaglia all' ordine di colonna, e viceversa.

Il cavaliere che forma il perno della conversione gira sul posto, ossia senz' avanzare nè rinculare, senza gettarsi a dritta o a sinistra, in modo che il centro di gravità del suo cavallo resti sempre

sullo stesso punto. Così, in una conversione a dritta, le spalle del cavallo del perno devono descrivere un arco di cerchio appoggiando da sinistra a dritta, mentre le anche ne descrivono un altro appoggiando da dritta a sinistra.

Il cavaliere che forma il perno deve girare leggermente la testa verso l'ala marciante, per regolare il suo movimento su quello di quest'ala, e di restare sempre allineato col conduttore di essa.

Quando si marcia, il perno si arresta, e l'ala marciante eseguc il suo movimento alla stess'andatura di quella che aveva prima della conversione.

Se per conversare s'indica una nuova andatura, l'ala marciante conversa all'andatura comandata; tutti gli altri cavalieri che hanno regolato il grado di velocità in ragione della loro lontananza dall'ala marciante, prendono con franchezza la sua andatura al comando *In* = AVANTI.

Quando dopo una conversione a perno fisso si arresta il plotone, l'allineamento è sempre comandato dalla parte dell'ala marciante; ma come il perno non deve mai muoversi dal suo posto, l'ala marciante deve arrivare alla sua altura.

Allorchè dopo una conversione a perno fisso si porta il plotone in avanti, la guida è comandata sull'ala marciante, immediatamente dopo il comando *In* = AVANTI, a meno che il movimento del plotone nello squadrone non esiga il contrario.

La conversione a perno fisso è comandata dalla parte della guida, a meno che la necessità non esiga il contrario.

598. — La scuola di conversione si comincia per riga di plotone; all'oggetto si porta la prima riga in avanti, e si arresta quando si trova fra le

due righe una distanza doppia della loro fronte ; il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Per questa istruzione, al di più della forza del plotone, due sottuffiziali sono addetti per sorvegliare ciascuno una riga, e si situano dietro alla rispettiva riga.

Le righe essendo allineate, l'instruttore comanda :

1. *Plotone in circolo a dritta* (*o a sinistra.*)
2. Marcia.

(Tav. 78, *fig.* B.) Al secondo comando, i cavalieri si mettono in movimento, girando la testa verso l'ala marciante. Il sottuffiziale che conduce quest'ala marcia al *passo*, misurando con l'occhio l'estensione del circolo che deve percorrere, per non cagionare aperture nè restringimento nella riga, ed i cavalieri restando allineati. Il perno gira sopra se stesso regolandosi, come gli altri cavalieri, sull'ala marciante.

L'instruttore raccomanda ai cavalieri di conservare sufficiente agiatezza per evitare la pressione nelle righe, cosa che produce disordine su delle fronti molto estese e ad andature vivaci.

599. — Quando i cavalieri hanno fatto uno o due giri, per arrestarli, l'instruttore comanda :

1. *Plotone.*

2. ALTO.
3. *A sinistra alli* = NEAMENTO (*o alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

Al secondo comando, i cavalieri raddrizzano i loro cavalli e si arrestano senza impeto.

Al comando *A sinistra alli* = NEAMENTO (*o alli* = NEAMENTO) si allineano dalla parte indicata.

Al comando FERMI, rimettono la testa diretta.

600. — Le due righe in seguito si portano in avanti, conservando tra esse la stessa distanza, e si fa ricominciare lo stesso movimento di conversione. Allorchè si vuol far ripigliare la marcia diretta, l'instruttore comanda:

1. *In* = AVANTI.
2. *Guida a sinistra* (*o a dritta.*)

Alla prima parte del primo comando, il perno si prepara a ripigliare l'andatura in cui marciava precedentemente.

Alla seconda parte dello stesso comando, tutti i cavalieri raddrizzano i loro cavalli, e le due ale si portano in avanti alla stess'andatura, conformandosi ai principî della marcia diretta.

Al secondo comando, i cavalieri si regolano dal lato indicato.

601. — Quando i cavalieri hanno eseguite delle conversioni a dritta ed a sinistra, tramezzate da marce dirette, e che i cavalli sono più tranquilli, l'instruttore li fa passare al *trotto*; dopo alcuni giri al *trotto*, li rimette al *passo*.

602. — I cavalieri conversando in circolo a dritta, per far cambiare il lato della conversione senz' arrestare, l' instruttore comanda:

1. *Plotone in circolo a sinistra.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, l'ala sinistra si arresta e diviene perno. L'ala dritta prendendo l'andatura alla quale marciava l'ala sinistra, si porta in avanti e descrive un circolo proporzionato all' estensione della fronte. Tutti gli altri cavalieri raddrizzano i loro cavalli, e li dirigono in modo da percorrere dei nuovi circoli in sens'opposto.

Allorchè i cavalieri cominciano a conversare regolarmente, l' instruttore esige che i conduttori delle ale marcianti regolino l' andatura in modo da giungere assieme in battaglia ed in colonna, il conduttore di ciascuna riga regolandosi sempre su quello che lo precede.

603. — I cavalieri essendo sufficientemente esercitati alle conversioni per riga al *passo* ed al *trotto*, si fanno serrare le righe per eseguire le conversioni per plotone, seguendo la stessa gradazione.

L' instruttore comanda:

1. *Plotone in circolo a dritta* (*o a sinistra.*)
2. Marcia.

(Tav. 78, *fig.* C.) Al secondo comando, i cavalieri di prima riga eseguono il loro movimento com' è prescritto al n.° 598. I cavalieri della seconda riga girano la testa e portano la mano dalla parte dell'ala marciante, affinchè ciascuno di essi possa trovarsi in fuori del suo capofila per due cavalieri. A tale oggetto, al momento che comincia la conversione, ciascun cavaliere di seconda riga esegue un *quarto di a-sinistra*, facendo appoggiare le anche del suo cavallo con la gamba dritta, nella conversione a dritta (o un *quarto di a-dritta*, facendo appoggiare le anche del suo cavallo con la gamba sinistra, nella conversione a sinistra), mantenendosi durante la conversione nella direzione del suo nuovo capofila, e restando esattamente a due piedi di distanza dalla prima riga. I due cavalieri dell' ala marciante della seconda riga, che si trovano senza capifila, devono descrivere il loro circolo senza oltrepassare la prima riga più di quello che è indicato, per rimettersi più facilmente dietro ai loro capifila. Durante la conversione, devono regolare la loro an-

datura in modo che la seconda riga, che si allinea sopra di essi, sia alla sua distanza.

604. — Per arrestare la conversione, l'instruttore comanda:

1. *Plotone.*
2. Alto.
3. *A sinistra alli* = neamento (*o alli* = neamento.)
4. Fermi.

Al primo comando, i cavalieri della seconda riga raddrizzano i loro cavalli e ritornano ai loro capifila.

Al comando alto, tutti i cavalieri si arrestano.

Al comando *A sinistra alli* = neamento (*o alli* = neamento), si allineano dalla parte indicata.

Al comando fermi, rimettono la testa diretta.

Si porta quindi il plotone in avanti, facendogli ricominciare lo stesso movimento di conversione.

605. — Quando l'instruttore vuol far ripigliare la marcia diretta, comanda:

1. *In* = avanti.
2. *Guida a sinistra* (*o a dritta.*)

Alla prima parte del primo comando, i

cavalieri di seconda riga ritornano ai loro capifila, in modo da portarsi direttamente in avanti all' ultima parte del comando.

606. — Il plotone conversando a dritta, per cambiare il lato della conversione, senz' arrestare, l' instruttore comanda:

1. *Plotone in circolo a sinistra.*
2. MARCIA.

(Tav. 78, *fig.* C.) Al primo comando, i cavalieri della seconda riga ritornano ai loro capifila.

Al comando MARCIA, i cavalieri di prima riga si conformano a quanto è prescritto al n.° 602; quelli della seconda riga portano la mano dalla parte dell' ala marciante per oltrepassarla, com' è prescritto al n.° 603.

L' instruttore comanda MARCIA, all' istante in cui i cavalieri della seconda riga sono ritornati ai loro capifila.

607. — Per avvezzare a riparare gli errori, si fa qualche volta appoggiare il perno sulla sua riga, affinchè i cavalieri sentendosi stretti, imparino ad acquistar terreno verso l' ala marciante. Si fa poi portare il perno dalla parte opposta all' ala marciante, cosa che obbliga i cavalieri ad avvicinarsi a lui.

Quando i cavalieri hanno acquistata, nell' esecuzione di questi movimenti al *passo*, l' intelligenza,

e la destrezza necessaria per evitare gli ondeggiamenti, si fanno ripetere al *trotto*.

608. — Il plotone essendo a piè fermo, per metterlo in una direzione perpendicolare all' antica fronte, l' instruttore comanda :

1. *Plotone a dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *A sinistra alli* = NEAMENTO (*o alli* = NEAMENTO.)
5. FERMI.

Ciò che si esegue secondo i principî della conversione a perno fisso.

L' instruttore comanda ALTO, quando l' ala marciante sta per terminare il suo quarto di conversione.

609. — Il plotone essendo a piè fermo, per far fronte in dietro, l' instruttore comanda :

1. *Plotone mezzo-giro a dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *A sinistra alli* = NEAMENTO (*o alli* = NEAMENTO.)
5. FERMI.

Ciò che si esegue secondo i principî pre-

scritti al n.° 608, il plotone percorrendo una metà di circolo equivalente a due *a-dritta*.

L'instruttore comanda ALTO, quando l'ala marciante sta per terminare il suo mezzo giro sopra una linea parallela all'antica fronte.

610. — Il plotone stando a piè fermo, per metterlo verso la sua dritta o sinistra in una direzione obbliqua all'antica fronte, l'instruttore comanda:

1. *Plotone mezzo a-dritta* (*o mezzo a-sinistra.*)
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *A sinistra alli* = NEAMENTO (*o alli* = NEAMENTO.)
5. FERMI.

Ciò che si esegue secondo i principî delle conversioni a perno fisso.

L'instruttore comanda ALTO, quando l'ala marciante sta per terminare la metà di un a-dritta o di un a-sinistra.

611. — Prima di allineare il plotone, l'instruttore fa portare il cavaliere dell'ala marciante all'altura del perno, affinchè i cavalieri non sieno obbligati a rinculare per allinearsi.

612. — Il plotone essendo in marcia, l'instruttore gli fa eseguire i medesimi movimenti, coi co-

mandi: 1. *Plotone a dritta* (*o a sinistra*), *mezzo-giro a dritta* (*o mezzo-giro a sinistra*), *mezzo a-dritta* (*o mezzo a-sinistra*); 2. Marcia; 3. *In* = avanti; 4. *Guida a sinistra* (*o a dritta.*)

Al comando marcia, l'ala che deve conversare gira all'andatura colla quale la truppa marciava antecedentemente; l'ala che diviene perno si arresta.

Alla prima parte del terzo comando, il perno si prepara a ripigliare l'andatura alla quale il plotone marciava precedentemente.

All'ultima parte dello stesso comando, le due ale si portano in avanti insieme ed alla stess' andatura.

L' instruttore bada che i cavalieri non ripiglino la marcia diretta, che all' ultima parte del comando *In* = avanti.

Questi movimenti eseguendosi bene a piè fermo e marciando, si ripetono al *trotto*.

Conversione a perno movente.

613. — La conversione a perno movente s' impiega nei cambiamenti di direzione successivi in colonna.

In questa conversione, il perno movente ha per oggetto di sgombrare gradatamente il terreno dove comincia il movimento, e di lasciarlo avanzando nella nuova direzione.

Il conduttore dell' ala marciante deve aumentare la sua andatura e descrivere il suo arco di cerchio

in modo da non fare aprire nè serrare le file. Il perno descrive *un arco di cerchio di cinque passi* rallentando l'andatura. In ciascuna riga, i cavalieri situati dalla metà del raggio della conversione sino all' ala marciante aumentano progressivamente l' andatura, in modo che quello del mezzo conservi l' andatura alla quale marciava precedentemente. I cavalieri situati dalla metà del raggio, sino al perno rallentano con la stessa progressione. Alla fine di una conversione a perno movente, la porzione della truppa che ha aumentata l' andatura deve diminuirla, e quella che l' ha diminuita deve aumentarla. Tutti i cavalieri raddrizzano i loro cavalli; l'ala marciante ed il perno ripigliano l'andatura alla quale si marciava precedentemente.

Nella conversione a perno movente, non si deve intendere per la metà del raggio di conversione il centro della truppa che conversa, ma il mezzo della linea che partendo dall' ala marciante andrebbe a terminare al punto intorno al quale il perno descrive il suo arco di cerchio. Così, in un plotone di 12 file la metà del raggio della conversione è fra la quarta e la quinta fila. La quinta fila dunque dalla parte del perno è quella che deve conservare l' andatura alla quale si marciava precedentemente.

614. — Il plotone essendo in marcia, per fargli cambiare direzione, l' instruttore comanda:

1. *A sinistra* (*o a dritta*) = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

(Tav. 78, *fig.* D.) Alla prima parte del primo comando, il perno si prepara a ral-

lentare l'andatura, e l'ala marciante ad aumentarla.

Alla seconda parte dello stesso comando, il plotone gira a sinistra, il perno rallenta l'andatura e descrive *un arco di cerchio di cinque passi;* l'ala marciante aumenta la sua, e si regola sul perno durante la conversione.

Alla prima parte del secondo comando, il perno e l'ala marciante si preparano a ripigliare l'andatura alla quale marciavano antecedentemente.

Alla seconda parte dello stesso comando, tutti i cavalieri raddrizzano i loro cavalli; il perno e l'ala marciante ripigliano la marcia diretta, e l'andatura alla quale si marciava prima di conversare.

I cavalieri non essendo stati ancora esercitati a fare delle conversioni a perno fisso al *galoppo*, si fanno conversioni a perno movente soltanto marciando al *passo*, acciocchè l'ala marciante che deve aumentare l'andatura non debba prendere che il *trotto.*

615. — Per esercitare i cavalieri alle conversioni al *galoppo* a perno fisso, si esegue la progressione stabilita pel travaglio al *passo* ed al *trotto*, colla differenza che non si fanno commettere errori per ripararli, e che si fa sempre arrestare prima di cambiare il lato della conversione.

L'instruttore fa spesso cambiare l'andatura, ed evita di far galoppare molto tempo alla stessa mano.

Il plotone è parimente esercitato a conversare al *trotto* ed al *galoppo*, partendo da piè fermo, e ad arrestarsi conversando a quest' andatura.

Marcia obbliqua individuale.

616. — Il plotone marciando in battaglia, per fargli acquistar terreno verso uno dei suoi fianchi, senza cambiare fronte, l' instruttore comanda:

1. *Obbliquo a dritta* (*o a sinistra.*)
2. MARCIA.

(Tav. 79, *fig.* A.) Al secondo comando, tutti i cavalieri eseguono contemporaneamente un *quarto di a-dritta*, in modo che la testa di ciascun cavallo si trovi situata rimpetto l' estremità del collo del cavallo che sta alla sua dritta, e che il ginocchio dritto di ciascun cavaliere sia dietro al ginocchio sinistro del cavaliere verso il quale si obbliqua. Eseguito questo primo movimento, i cavalieri si portano direttamente in avanti nella nuova direzione, regolandosi sulla guida.

Quando il plotone ha sufficientemente obbliquato, l' instruttore comanda:

In = AVANTI.

All' ultima parte del comando, i cavalieri

raddrizzano i loro cavalli, e si portano direttamente in avanti regolandosi dalla parte della guida.

Nella marcia obbliqua, la guida è sempre dalla parte verso la quale si obbliqua, senza che sia indicata; dopo il comando *In*=AVANTI, la guida ritorna, parimente senza che sia indicata, dalla parte ov' era antecedentemente.

Quando i cavalieri non sono legati gli uni agli altri devono aumentare progressivamente l'andatura, per accostarsi al lato verso cui si marcia; devono insensibilmente rallentarla se sono serrati o sono più avanti dell' ala verso la quale obbliquano. Tutti questi movimenti si eseguono acquistando più terreno in avanti che di lato.

617. — Il plotone marciando al *passo*, per eseguire l'obbliquo al *trotto*, l'instruttore comanda: 1. *Obbliquo a-dritta* (*o a-sinistra*)=*trotto*; 2. MARCIA.

Quando il plotone ha sufficientemente obbliquato, l'instruttore comanda: *In*= AVANTI.

La guida ha l'attenzione di mettersi al *trotto* senza precipitazione.

Il plotone marciando al *trotto* si fa eseguire l'obbliquo al *galoppo*, cogli stessi principî.

Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro o per due alla stess'andatura.

618. — L'instruttore comanda:

1. *Per quattro* (*o per due.*)
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, le quattro (o le due) prime file di dritta continuano a marciare direttamente in avanti alla stess' andatura; le altre file si arrestano e rompono successivamente per quattro (o per due) com' è prescritto al n.° 540.

Il plotone marciando in battaglia, per romperlo per uno, il movimento si esegue per fila, seguendo gli stessi principî ed osservando che soltanto la prima fila continua a marciare.

619. — Il plotone marciando al *trotto*, si fa rompere con gli stessi principî, le prime file continuando a marciare alla stess' andatura, tutte le altre mettendosi al *passo* al comando MARCIA, e ripigliando il *trotto*, quando cominciano il loro obbliquo.

È lo stesso se il plotone marcia al *galoppo*; le prime file continuano a marciare a quest' andatura, le altre passano al *trotto* al comando MARCIA, e ripigliano il *galoppo* quando cominciano il loro obbliquo.

620. — Per rompere il plotone per la sinistra, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra per quattro* (*o per due*); 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta.*

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo alla stess'andatura.

621. — Il plotone marciando in colonna con la dritta in testa, l' instruttore comanda:

1. *Formate il plotone.*
2. Marcia.
3. *Guida a dritta.*

Il movimento si esegue come per *l'in avanti in battaglia* n.° 547, il serrafile prendendo il suo posto di battaglia al terzo comando.

622. — Il plotone marciando in colonna al *trotto* con la dritta in testa, l' instruttore comanda:

1. *Formate il plotone.*
2. Marcia.
3. *Guida a dritta.*

Al secondo comando, le due (o le quattro) prime file si mettono al *passo*; le altre file continuano a marciare alla stess'andatura, obbliquano immediatamente a sinistra, marciano direttamente in avanti in questa direzione, si raddrizzano con un *quarto di a-dritta* rimpetto al posto che devono occupare nel plotone, e si mettono al *passo* giungendo sull'allineamento delle prime file.

Al terzo comando, si regolano a dritta.

623. — Quando la colonna si trova al *galoppo*, si forma il plotone secondo gli stessi principî. Le due (o le quattro) prime file prendono il *trotto* al comando MARCIA; le altre file continuano a marciare al *galoppo*, e prendono il *trotto* arrivando sull' allineamento delle prime.

La colonna marciando per uno, si forma il plotone con gli stessi principî.

624. — La colonna marciando con la sinistra in testa, si forma il plotone secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Formate il plotone*; 2. MARCIA; 3. *Guida a sinistra.*

Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro o per due, raddoppiando l' andatura.

625. — L' instruttore comanda:

1. *Per quattro* (o *per due*)=*trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al comando MARCIA, le quattro (o le due) prime file di dritta prendono il *trotto*; le altre continuano a marciare al *passo* e prendono successivamente il *trotto*, quando hanno libero il terreno a dritta e che obbliquano per entrare nella colonna.

626. — Il plotone marciando al *trotto*, l'instruttore comanda :

1. *Per quattro* (o *per due*) = *galoppo.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.º 625.

Il plotone marciando in battaglia, per romperlo per uno, il movimento si esegue per fila con gli stessi principî.

Il plotone marciando al *galoppo*, si rompe sempre senza raddoppiare l'andatura.

627. — Per rompere il plotone, per la sinistra, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi; 1. *Per la sinistra per quattro* (*o per due*) = *trotto* (*o galoppo*); 2. Marcia; 3. *Guida a dritta.*

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo raddoppiando l'andatura.

628. — Il plotone marciando in colonna con la dritta in testa, l'instruttore comanda :

1. *Formate il plotone* = *trotto.*
2. Marcia.
3. *Guida a dritta.*

Al secondo comando, le due (o le quattro) prime file continuano a marciare direttamente in avanti alla stess'andatura; le altre file prendono il *trotto*, obbliquano immediatamente a sinistra, marciano in questa direzione, si raddrizzano con un *quarto di a-dritta* rimpetto al posto che devono occupare nel plotone, e si rimettono al *passo* arrivando sull' allineamento delle prime.

Al terzo comando, si regolano a dritta.

629. — Il plotone marciando in colonna al *trotto* con la dritta in testa, l'instruttore comanda:

1. *Formate il plotone* = *galoppo*.
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta*.

Ciò che si esegue come al n.° 628.

Allorchè la colonna sta al *galoppo*, si forma sempre il plotone alla stess' andatura.

La colonna marciando per uno, si forma il plotone secondo gli stessi principî.

630. — La colonna marciando con la sinistra in testa, si forma il plotone secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Formate il plotone* = *trotto* (*o galoppo*); 2. MARCIA; 3. *Guida a sinistra*.

Movimenti per quattro, il plotone essendo in colonna o in battaglia.

631. — Il plotone essendo in colonna per quattro con la dritta in testa, l'instruttore comanda:

1. *Per quattro a sinistra* (o *a dritta*.)
2. Marcia.

(Tav. 79, *fig.* B.) Al secondo comando, ciascuna riga di quattro esegue il suo *a-sinistra* secondo i principî delle conversioni a perno fisso; i numeri 4 girano sopra di essi stessi, facendo appoggiare con la gamba sinistra le anche dei loro cavalli, per non recare ostacolo all' incastramento della riga situata dietro ad essi, e si regolano come gli altri cavalieri, sulle ale marcianti.

Quando l'incastramento è quasi terminato, l'instruttore comanda:

1. Alto.
2. *Alli* = neamento (o *a sinistra alli* = neamento.)
3. Fermi.

Al primo comando, i cavalieri raddrizzano i cavalli e si arrestano senza impeto.

In questo movimento, la prima e la seconda

riga, ognuna particolarmente, esegue una conversione a perno fisso. Ciascuna riga di quattro della seconda riga si situa al lato della riga di quattro composta dai suoi capifila. Terminato il movimento il plotone si trova su di una riga.

632. — Il plotone trovandosi su di una riga, si rimette in colonna coi comandi prescritti al n.° 631; allora i cavalieri di seconda riga sono situati avanti i loro capifila. Eseguendo due altri *per quattro a-sinistra*, nello stesso modo, si rimette il plotone nell'ordine naturale.

Nel primo *per quattro a-sinistra,* la prima riga di quattro deve fare il suo movimento lentamente, per dare agli altri il tempo di eseguire il loro; ma al secondo *per quattro a-sinistra*, l'ultima riga di quattro, che diventa testa di colonna, deve fare il suo movimento allungando un poco l'andatura, per non ritardare la coda della colonna.

633. — Il plotone stando in colonna ed avendo fatto *per quattro a-sinistra*, com'è prescritto al n.° 631, movimento che lo mette su di una riga, l'instruttore per far fronte dalla parte opposta, comanda:

1. *Per quattro mezzo-giro a sinistra* (o *a dritta.*)
2. MARCIA.

Al secondo comando, ciascuna riga di quattro fa un *mezzo-giro a sinistra*, secondo gli stessi principî che pei *per quattro a-sinistra*.

Per far arrestare dopo il mezzo giro, l'instruttore comanda:

1. Alto.
2. *Alli* = neamento (o *a sinistra alli* = neamento.)
3. Fermi.

Per rimettere il plotone in colonna nell'ordine naturale, l'instruttore fa eseguire *per quattro a-sinistra* (o *a-dritta.*)

634. — Quando la colonna si trova in marcia, il movimento si esegue com'è prescritto al n.° 631, osservando che al comando marcia, i perni si arrestano subito senza impeto e girano sopra di loro stessi, facendo appoggiare con la gamba sinistra le anche dei loro cavalli.

Allorchè l'incastramento sta per terminare, l'instruttore comanda:

1. *In* = avanti.
2. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)

All'ultima parte del primo comando, i perni si portano in avanti come tutti gli altri cavalieri, conformandosi ai principî della marcia diretta, e regolandosi dalla parte della guida.

635. — Il plotone marciando in colonna, ed avendo fatto *per quattro a-sinistra*, movimento che lo mette su di una riga, l' instruttore fa eseguire *per quattro mezzo-giro a sinistra* (o *a dritta*); quando l' incastramento sta per terminare, comanda:

1. *In* = AVANTI.
2. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)

Per rimettere il plotone in colonna nell'ordine naturale, l' instruttore gli fa eseguire *per quattro a sinistra* (o *a dritta*), ed indica la guida a sinistra.

636. — Il plotone marciando in colonna per quattro con la dritta in testa, per farlo marciare dalla parte opposta alla sua direzione, l' instruttore comanda:

1. *Per quattro mezzo-giro a sinistra* (o *a dritta.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)

Ciò che si esegue secondo i principî prescritti al n.° 633, osservando che le righe di quattro devono arrivare insieme all' incastramento, devono scastrare leggermente cominciando il secondo quarto di conversione, e regolarsi sull' ultima riga di quattro, che divenendo testa di colonna, allunga

l'andatura per non ritardare le altre. Dopo questo movimento, i cavalieri di seconda riga sono situati avanti i loro capifila.

Si rimette la colonna nell' ordine naturale facendole eseguire *per quattro mezzo-giro a dritta* (o *a sinistra.*)

637. — Il plotone essendo in battaglia, per fargli acquistar terreno verso la sua dritta o sinistra, l' instruttore comanda:

1. *Per quattro a dritta* (o *a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra* (o *a dritta.*)

Al primo comando, il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Il plotone avendo fatto *per quattro a dritta*, i cavalieri sono formati sopra otto di fronte. Ciascuna riga di quattro eseguendo particolarmente il suo movimento, i quattro cavalieri di seconda riga si trovano situati alla dritta dei quattro cavalieri di prima riga.

È l' inverso, se il movimento si esegue per la sinistra.

638. — Il plotone avendo fatto *per quattro a dritta* (o *a sinistra*), e trovandosi sopra otto di fronte, per far cambiare direzione, l' instruttore comanda:

1. *A sinistra* (o *a dritta*) = GIRATE.
2. MARCIA.

Il movimento si esegue com' è prescritto al n.° 543, ciascuna riga di otto conversa nella stessa maniera giungendo sul terreno ove ha girato la prima.

639. — Per rimettere il plotone in battaglia, l' instruttore comanda :

1. *Per quattro a sinistra* (o *a dritta.*)
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO (o *a sinistra alli* = NEAMENTO.)
5. FERMI.

Al quarto comando, il serrafile ripiglia il suo posto di battaglia.

640. — Il plotone avendo fatto *per quattro a dritta* (o *a sinistra*), e trovandosi formato sopra otto di fronte, per farlo marciare dalla parte opposta alla sua direzione nello stess' ordine, l' instruttore fa eseguire un *mezzo-giro*, com' è prescritto al n.° 633.

641. — Il plotone essendo in battaglia, per farlo marciare in dietro, l' instruttore comanda :

1. *Per quattro mezzo-giro a sinistra* (o *a dritta.*)

2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)

(Tav. 79, *fig.* C.) Al primo comando, il serrafile si situa alla dritta della seconda riga.

Terminato il movimento, la seconda riga si trova avanti la prima, e le righe di quattro in ordine inverso in tutto il plotone.

Nella marcia in dietro, il plotone si conforma ai principî della marcia diretta. Si esige la stessa precisione che se marciasse nell' ordine naturale.

L' instruttore rimette il plotone sull' antica fronte con lo stesso movimento.

642. — Prima di cominciare i movimenti *per quattro*, l' instruttore si assicura che i cavalieri conoscano bene i loro numeri, e che quelli di seconda riga abbiano la loro distanza. Bada che i perni non rallentino l' andatura al comando preparatorio; che si arrestino e girino senza rinculare al comando MARCIA, che non si gettino da nessun lato, e raddrizzino esattamente le anche dei loro cavalli, regolandosi sulle ale marcianti; finalmente che le ale marcianti abbiano i loro cavalli piegati dalla parte del perno, che incastrino leggermente e scastrino del pari.

643. — Nei movimenti di fianco, il comandante del plotone marcia dalla parte della guida all' altura della prima riga di otto.

Nei mezzi-giri per quattro, il plotone essendo

in battaglia, il comandante del plotone passando per la parte dov'è indicato il mezzo giro, va a situarsi avanti al centro del plotone.

644. — I movimenti *per quattro* devonsi eseguire a *dritta* ed a *sinistra*, alternativamente ed all'andatura alla quale si marcia, eccetto al *galoppo*.

Quando il plotone marcia in colonna con la dritta in testa, si fanno dei *mezzi-giri a sinistra;* quando marcia con la sinistra in testa, si fanno dei *mezzi-giri a dritta.*

645. — Il plotone marciando in battaglia a righe aperte, e le file ad un passo d'intervallo, l'instruttore fa eseguire il maneggio delle armi.

646. — Il plotone marciando in colonna per uno, ed i cavalieri a 3 passi di distanza, l'instruttore fa eseguire l'esercizio della sciabla. Per l'esercizio della lancia fa prendere 5 passi.

Terminato il travaglio, l'instruttore fa smontare, e difilare.

ARTICOLO IV.

Corsa delle teste.
Attacco e difesa.
Salto del fosso e della barriera.
Attacco del plotone.
Riunione.
Cacciatori.
Fare smontare i dragoni per combattere a piedi.

Corsa delle teste.

647. —(Tav. 80.) Per perfezionare i cavalieri a guidare i loro cavalli e perfezionarli nell'uso delle loro armi, si esercitano alla corsa delle teste.

A tale oggetto su ciascuno dei lati maggiori della lizza si dispongono quattro colonnette di legno alte 5 piedi e mezzo, su ciascuna delle quali si situa una testa di tela imbottita di fieno. Queste sono numerate 1, 2, 3 e 4, situate ad un passo (*3 piedi*) dalla pesta, eccetto quelle n.° 2, che ne sono discoste 2 passi (*6 piedi*), e sulle quali il cavaliere deve tirare il colpo di pistola.

Le teste n.° 1, sono situate all' altura della sinistra di ciascuna riga.

Quelle n.° 2, ad eguale distanza dalle prime,

e da quelle n.° 3, che si situano nel mezzo della lunghezza della lizza.

Quelle n.° 4, sono situate all'altura della dritta di ciascuna riga.

Per condurre i cavalieri nella lizza, l'instruttore comanda:

1. *Per fila a dritta.*
2. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 509, il cavaliere di seconda riga riunendosi nel suo movimento a quello di prima.

Entrando nella lizza, l'instruttore dirige il plotone paralellamente ai lati maggiori, e quando la testa della colonna giunge verso la metà, comanda:

1. *A sinistra ed a dritta* = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

All'ultima parte del primo comando, il primo cavaliere della prima riga gira a sinistra, e quello della seconda riga gira a dritta. All'ultima parte del secondo comando si portano direttamente in avanti e sono seguiti dagli altri cavalieri delle rispettive righe; giunti a 2 passi (*6 piedi*) dalla pesta, l'instruttore comanda:

1. *A dritta* = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

Le due colonne si trovano allora a marciare a mano dritta.

Per tranquillare i cavalli, l' instruttore fa fare alcuni giri sulla pesta, all' una ed all' altra mano, al *passo* ed al *trotto*

In seguito trovandosi i cavalieri a marciare a mano sinistra, l' instruttore li forma all' estremità della lizza col movimento FRONTE, in modo che le due righe si trovino l' una rimpetto all' altra, le spalle rivolte ai lati minori ed a 6 passi in avanti dalla pesta. Quindi fa caricare le pistole.

I cavalieri eseguono la corsa due alla volta. L' instruttore destina quello dei due sul quale l' altro deve regolarsi.

648. — All' avvertimento dell' instruttore, il cavaliere di sinistra di ciascuna riga si mette sulla pesta, avanti l' angolo della lizza e dietro la sinistra della sua riga. Entrambi fanno *in alto la pistola*, e la preparano, tenendosi pronti a marciare (*fig.*A,a.)

Al comando MARCIA, i due cavalieri si mettono in movimento al *passo*; giunti all' altura della testa n.° 3, prendono il *trotto* (*fig.* B, b) ed al primo angolo prendono il *galoppo* (*fig.* C, c). Passano dietro alla riga opposta alla loro, continuano a seguire la pesta, curando di tranquillare i cavalli e di regolarne l' andatura; passano dietro alla loro riga, e quando arrivano a portata della testa n.° 2, impostano, prendono la mira e fanno fuoco (*fig.* D, d),

avendo l' attenzione di ben contenere i loro cavalli nella mano e nelle gambe; ripongono subito la pistola nella fonda, fanno *sciabla in mano*, preparano la guardia, e prendono la posizione d' *in guardia*. I due cavalieri passano per la seconda volta dietro alla riga opposta alla loro, e continuano a marciare sulla pesta prendendo la posizione, come per la seconda riga, d' *in alto sciabla* n.° 493.

Giunti alla testa n.° 1, (*fig.* E, e), che si trova alla sinistra della riga opposta alla loro, tagliano *due*, indi prendono la posizione del 2.° movimento di *tagliate cinque* n.° 175 (*fig.* F, f.)

Arrivati alla testa n.° 3, tagliano *sei* sul fianco (*fig.* G, g), e prendono in seguito la posizione del 1.° movimento d'*in avanti puntate* n.° 184 (*fig.* H, h.)

Pervenuti alla testa n.° 4, la puntano e la sollevano in aria allungando il braccio per tutta la sua lunghezza, la lama ed il pugno perpendicolari alla spalla dritta.

Passano per la seconda volta dietro alla loro riga. Alla metà del lato maggiore, prendono il *trotto* e poi il *passo*; giungendo all' altura della riga opposta alla loro, lasciano la pesta, pel cammino il più breve (*fig.* I, i) vanno a formarsi alla dritta della loro riga passando per dietro, e fanno *sciabla al fodero*.

Subito che i cavalieri hanno preso il *trotto*, sono rimpiazzati dal cavaliere della sinistra di ciascuna riga; gli altri eseguono lo stesso, rimpiazzandosi successivamente fino a che hanno eseguita la corsa.

649. — L' instruttore ricorda ai cavalieri, che l' essenziale è di ben guidare i loro cavalli e che in nessun caso devono scomporre la positura del corpo, nè quella della mano della briglia. È vietato di mettere nella pistola qualunque specie di palla, bastando il solo stoppaccio per abbattere la testa.

650. — Si fa poi ricominciare questo esercizio, facendo travagliare i cavalieri *a mano sinistra*; il primo cavaliere della dritta di ciascuna riga si situa sulla pesta e si conforma a quanto è stato prescritto pel travaglio *a mano dritta*.

Pel tiro della pistola, le teste n.° 2, sono traslogate e situate fra le teste n.° 3 e 4, e a 2 passi dalla pesta. Arrivando alla testa n.° 4, che si trova alla dritta della riga opposta alla loro, i cavalieri prendono la posizione, come per la seconda riga d'*in alto sciabla* n.° 493, tagliano *uno*, e prendono la posizione d'*in guardia*. Arrivando alla testa n.° 3, tagliano *cinque* e prendono la posizione del 1.° movimento di *a sinistra puntate* n.° 187, arrivando alla testa n.° 1, tirano il colpo di punta.

651. — I lancieri eseguono la stessa corsa puntando con la lancia tutte le teste, che all' oggetto sono tutte situate sull' allineamento della testa n.° 2.

632. — Affinchè la corsa delle teste sia meglio capita, l'instruttore la fa eseguire al *passo*, arrestando i cavalieri dopo l'esecuzione di ciascun movimento. Quando i cavalieri l'hanno eseguita più volte regolarmente prima al *passo*, e poi al *trotto*, si fa eseguire al *galoppo*.

Attacco e difesa.

633. — Il plotone essendo in battaglia all' estremità di un terreno che offre sufficiente spazio in avanti e senza ostacoli, l'instruttore dopo aver fatto mettere la sciabla in mano, e portata la prima riga a 6 passi in avanti, comanda:

1. *Per l' attacco e difesa.*
2. *Per fila = in avanti.*
3. MARCIA.

Al terzo comando, la prima fila marcia direttamente in avanti per 12 passi (*36 piedi*), prende il *trotto* ed esegue quanto è prescritto al n.° 497.

I due cavalieri giungendo al sottuffiziale che marca il punto si arrestano in fila; le altre file successivamente si situano alla sinistra di quelle già formate e si allineano su di esse.

Entrata l'ultima fila in formazione, l'instruttore fa eseguire un mezzo-giro a sinistra per quattro, per mettere il plotone con la seconda riga in avanti, facendo quindi ricominciare l'attacco e difesa dalle file della sinistra.

Salto del fosso e della barriera.

654. — Si fa eseguire il salto del fosso e quello della barriera, per righe di due e di quattro, ed in seguito per riga di plotone, seguendo i principî prescritti ai n.i 499 e seguenti, i cavalieri avendo l'attenzione di conservare l'agiatezza fra loro.

Quando una truppa formata su due righe deve saltare un fosso o una barriera, la seconda riga si arresta al comando FOSSO O BARRIERA, dato dal comandante del plotone, a 10 passi dal fosso o dalla barriera. La seconda riga si rimette da se stessa in movimento, quando la prima ha saltato.

Attacco del plotone.

655. — I cavalieri essendo stati istruiti all' attacco individuale n.° 503, per farlo eseguire al plotone, l'instruttore fa fare *sciabla in mano*.

La linea opposta è figurata a 240 passi (*120 tese*) in avanti, da due cavalieri situati l'uno rimpetto all'altro, alla distanza della fronte di un plotone.

Per portare il plotone in avanti, l'instruttore comanda :

1. *Plotone in avanti.*
2. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)
3. MARCIA.

Quando il plotone ha percorso 20 passi in avanti, l'instruttore comanda :

1. *Trotto.*
2. Marcia.

(*Lancieri*) Quelli di prima riga calano la lancia, quelli di seconda riga tolgono la lancia dallo stivaletto. Il comandante del plotone si fa raggiungere dal plotone, in modo da rimanere con la groppa del suo cavallo nella prima riga al centro del plotone.

A 60 passi più lontano, comanda:

1. *Galoppo.*
2. Marcia.

Ad 80 passi più oltre, comanda:

MARCIA MARCIA.

A questo comando, i cavalieri di prima e seconda riga prendono la posizione d' *in alto sciabla*; rendono la mano, ed allungano il galoppo, senza abbandonare i loro cavalli, nè disunirsi.

Quando il plotone arriva a 20 passi dai cavalieri che tracciano la linea, l'instruttore comanda:

1. *Plotone.*
2. Alto.
3. *Alli* = neamento (o *a sinistra alli* = neamento.)
4. Fermi.

Al primo comando, i cavalieri portano la sciabla, (*lancieri*, *portano la lancia*), e prendono il *trotto*.

Al secondo comando, si arrestano.

Al terzo comando, si allineano.

Al comando FERMI, rimettono la testa diretta.

656. — Si devono esercitare i cavalieri all'attacco con la maggior cura, senza però abusare di questa istruzione, per non rovinare i cavalli.

L'instruttore deve esigere che il *galoppo* sia sostenuto; che i cavalieri conservino l'agiatezza nelle righe; che abbiano la mano leggiera, affinchè i cavalli non essendo incomodati nei loro movimenti non si animino troppo. Bada che i cavalieri portino l'alto del corpo un poco in avanti per aiutare l'impulso, restando però ben seduti in sella, ciò che dà loro maggior facilità per guidare i propri cavalli, e per far uso della mano della sciabla; finalmente che la seconda riga serbi piuttosto un poco più di distanza, che meno.

L'instruttore si occupa pure di far ben capire ai cavalieri che guidando i loro cavalli senza abbandonarli, facendo sentire da tanto in tanto ai medesimi l'effetto del morso senza però tenerlo costantemente tirato, seguendo delle linee parallele alle file d'inquadramento, e restando sempre alla stessa altura fra essi, possono tutti contribuire all'urto dell'attacco. Finalmente, l'instruttore raccomanda di non cambiare andatura prima del comando, e di non allungare il *galoppo* che al comando: MARCIA MARCIA.

L'instruttore per situarsi in modo da osservare gli errori, si fa rimpiazzare nel comando del plotone da un sottuffiziale.

Riunione.

657. — Per esercitare i cavalieri a riunirsi facilmente, si situa il plotone all'estremità del terreno, si fa fare *sciabla in mano*, e si fa suonare *l' attacco da foraggiatori*; a questo tocco di tromba, i cavalieri si sparpagliano ed attaccano da foraggiatori; l' instruttore e le file d' inquadramento restano sulla linea per figurare il plotone. Allorchè i cavalieri hanno marciato 150 a 200 passi, l' instruttore fa suonare la *riunione*.

A questo tocco i cavalieri eseguono *un mezzo-giro a sinistra*, raggiungono il plotone per la linea più breve e ripigliano i loro posti.

La riunione deve farsi rapidamente ed in silenzio, i cavalieri passando sempre per dietro alle righe.

Tosto che i due terzi dei cavalieri sono riuniti, l' instruttore porta il plotone in avanti. La prima volta li fa riunire al *trotto* e poi al *galoppo*. Si ripete quindi questo movimento senza stabilire l' inquadramento del plotone, ed in questo caso, i cavalieri si riuniscono dietro all' instruttore.

Cacciatori.

658. — Il plotone supponendo che facci parte di uno squadrone, si esercita a disporsi da cacciatori, per coprire la fronte ed i fianchi dello squadrone.

Il plotone essendo in battaglia, all'estremità del terreno, l'instruttore fa alzare le mantiglie, scoprire le fonde e caricare le armi; porta il plotone in avanti, e quando vuol disporre i cavalieri da cacciatori, comanda :

1. *Sei file di dritta = da cacciatori.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

(Tav. 81.) Al primo comando, il sottuffiziale di sinistra si mette avanti le sei file di sinistra di cui prende il comando ed è rimpiazzato dal cavaliere di seconda riga che formava fila con lui.

Queste sei file sono destinate a sostenere i cacciatori ed a rimpiazzarli.

Al comando MARCIA, il sottuffiziale di sinistra comanda ALTO alle sei file di sinistra, e fa mettere la sciabla in mano: (*lancieri*) portate lancia.

Allo stesso comando, le sei file di dritta continuano a portarsi in avanti, e dopo di aver marciato 10 passi, si dispongono da cacciatori, estendendosi in modo da coprire la fronte supposta di uno squadrone, ed oltrepassare ciascuna delle sue ale. Il cavaliere di dritta obbliqua a dritta, e quello di sinistra obbliqua a sinistra. I cavalieri della seconda riga, tosto che lo possono, si portano all' altura della prima riga, ciascuno situandosi alla sinistra del suo capofila, e subito

che sono in linea, fanno tutti *in alto il moschetto* (*la carabina* o *la pistola*), continuando a marciare sino a che non suona *alto* n.° 10.

L'instruttore fa suonare *alto* quando i cacciatori sono a 100 o a 150 passi dalla truppa di sostegno.

I cavalieri si regolano dalla parte della guida per prendere 5 passi (*15 piedi*) di distanza l'uno dall'altro, e per eseguire i movimenti indicati dai tocchi di tromba in tutto il tempo che sono disposti da cacciatori.

659. — Il comandante del plotone, seguito dal suo trombetta, si mette a metà di distanza fra i cacciatori e la truppa di sostegno; percorre la linea e si porta ove giudica più necessaria la sua presenza. La truppa di sostegno ed i cacciatori eseguono i loro movimenti ai tocchi del trombetta che segue l' uffiziale.

Se il comandante del plotone vuol portare i cacciatori in avanti, fa suonare *in avanti* n.° 6; ciascun cacciatore marcia in avanti, regolandosi sulla guida e conservando il suo intervallo; la truppa di sostegno li segue mantenendosi alla sua distanza.

Per portare i cacciatori verso la dritta, fa suonare *a dritta* n.° 7; ciascun cacciatore fa il suo *a-dritta* e marcia nella direzione di quelli che lo precedono, avendo cura di conservare la sua distanza; la truppa di sostegno gira a dritta.

Per rimettere i cacciatori sulla primitiva fronte, fa

suonare *a sinistra*, n.° 8; i cacciatori e la truppa di sostegno fanno *a-sinistra*.

Per portare i cacciatori verso la sinistra, fa suonare *a sinistra*, n.° 8; ciascun cacciatore fa il suo *a-sinistra* e marcia nella direzione di quelli che lo precedono, avendo cura di conservare la sua distanza. La truppa di sostegno gira a sinistra.

Per rimettere i cacciatori sul primo fronte, fa suonare *a dritta*, n.° 7, i cacciatori e la truppa di sostegno fanno *a-dritta*.

Se dopo un *a dritta* vuol portarsi dalla parte opposta, fa suonare *mezzo-giro*, n.° 9; i cacciatori e la truppa di sostegno eseguono un *mezzo-giro a sinistra*, e si portano in avanti.

Se dopo un *a sinistra* vuol portarsi dalla parte opposta fa suonare *mezzo-giro* n.° 9; i cacciatori e la truppa di sostegno eseguono un *mezzo-giro a dritta*, e si portano in avanti.

Nei movimenti di fianco, se i cavalieri devono continuare il fuoco, escono dalla colonna per far fronte al nemico ed eseguire il fuoco. Subito che hanno tirato, ripigliano il loro posto nella colonna raddoppiando l' andatura.

(Tav. 82.) I cacciatori marciando in avanti o stando a piè fermo, se si vuol far retrocedere la linea il comandante del plotone fa suonare il *fuoco di ritirata*, n.° 5; a questo tocco di tromba, i cavalieri di prima riga si portano 5 passi in avanti, fanno fuoco contemporaneamente, e subito *mezzo-giro a sinistra* per portarsi in dietro, e si ritirano caricando le armi. Quando hanno marciato 50 passi o più, s' è necessario, il comandante del plotone fa suonare *mezzo-giro* n.° 9; a questo tocco di tromba i cavalieri che si ritirano fanno fronte, con un *mezzo-giro a dritta*.

I cavalieri che sono in prima linea fanno fuoco

e *mezzo-giro a sinistra*, si ritirano caricando le armi, passano negl' intervalli della linea che sta in dietro, si portano a 30 passi più lontano, e fanno fronte al tocco di *mezzo-giro*, n.° 9.

I cavalieri della linea che sta in dietro cominciano il fuoco dall' ala indicata, tosto che i cavalieri che si ritirano passano nei loro intervalli.

Il movimento alternativo delle due linee continua fino a tanto che si vogliono portare i cacciatori in dietro. Quando si vuol far terminare il movimento di ritirata, si fa suonare *in avanti*, n.° 6. I cacciatori che sono in dietro si portano, raddoppiando l' andatura, all' altura di quelli che sono più avanti e marciano tutti in avanti sino al tocco di *alto*, n.° 10.

Se l' instruttore vuol far ritirare contemporaneamente tutta la linea dei cacciatori, fa suonare il *mezzo-giro* n.° 9.

La truppa di sostegno si ritira e si rimette sulla primitiva fronte, regolandosi su i cacciatori, in modo a mantenersi sempre 60 passi più in dietro della seconda linea. Essa non esegue il suo movimento retrogrado, che al momento in cui la linea che sta in ritirata passa negl' intervalli di quella che stava in dietro.

660. — La riunione dei cacciatori si fa sempre sul punto ove trovasi l' uffiziale.

Per riunire i cacciatori, l' uffiziale si mette ordinariamente avanti la truppa di sostegno, e fa suonare la *riunione dei cacciatori*, n.° 12; a questo tocco di tromba, i cacciatori fanno *mezzo-giro*, si riuniscono alla truppa di sostegno pel cammino il più breve, e mettono la sciabla in mano; (*lancieri*) portano la lancia.

Se l' uffiziale non è con la truppa di sostegno

quando fa suonare la *riunione dei cacciatori* n.° 12, questi si riuniscono sopra di lui, e la truppa di sostegno lo raggiunge. In tal modo si esercitano i cacciatori a riunirsi sopra un punto qualunque della linea.

661. — Se si presenta uno stretto avanti la fronte della linea, e che vi sia ordine di passarlo, i cavalieri che vi si trovano rimpetto s'introducono i primi; essi sono seguiti a qualche distanza dagli altri cavalieri che hanno fatto *a-sinistra* ed *a-dritta* per mettersi in fila.

Subito che i primi hanno passato lo stretto, si portano in avanti a 50 o 60 passi, gli altri si portano alla loro altura obbliquando, quelli di dritta a dritta, e quelli di sinistra a sinistra. La truppa di sostegno non s' introduce nello stretto, che quando i primi cacciatori l'hanno ben riconosciuto.

Se i cacciatori devono passare uno stretto in dietro, si comincia per accostarveli; quando la truppa di sostegno è arrivata ad una distanza convenevole lo passa rapidamente, e si situa a 50 o 60 passi dalla sortita e sul lato.

I due cavalieri che sono alle ale fanno *mezzo-giro a sinistra*, si portano in dietro della linea per arrivare insieme all' entrata dello stretto che passano subito. Essi sono seguiti immediatamente dagli altri cavalieri, i quali eseguono successivamente lo stesso movimento; i cavalieri del centro che coprono lo stretto vi entrano gli ultimi.

All' uscita dello stretto, i due cavalieri che sono alla testa girano l' uno a sinistra, l' altro a dritta, e quando tutti sono sortiti dallo stretto, al tocco di *alto*, n.° 10, si arrestano e ripigliano la prima fronte.

Qualche volta l' instruttore fa riunire i caccia-

tori appena passato lo stretto, sia in avanti sia in dietro.

662. — Questi movimenti sono da principio eseguiti al *passo*, indi al *trotto*, e finalmente al *galoppo*. Allorchè i cavalieri sono ben sicuri di quello che devono fare, vi sono esercitati alle diverse andature maneggiando le loro armi ed eseguendo i fuochi; e finalmente coi cappotti piegati e messi in bandoliera. Quando i cavalieri sono al *galoppo*, e che si vogliono far passare al *trotto*, si suona *trotto*; quando sono al *trotto* e si vogliono mettere al *passo*, si suona *alto* ed *in avanti*, n.º 10 e 6.

663. — Per cominciare o cessare il fuoco, si fanno suonare i tocchi di tromba corrispondenti. I cavalieri non devono tirare tutti insieme, ma l'uno dopo l'altro, cominciando dalla parte della guida. In seguito essi continuano il fuoco senza aspettarsi nè regolarsi gli uni sopra gli altri. Ciascun cavaliere di seconda riga si mette d'accordo col suo capofila, affinchè uno di essi abbia per quanto è possibile l'arma carica, mentre l'altro carica la sua, perchè i due cavalieri di ciascuna fila devono sempre prestarsi uno scambievole sostegno.

Allorchè si fa fuoco senza acquistare terreno in avanti, dovendo i cacciatori essere in continuo movimento, ciascun cavaliere di prima riga dopo aver fatto fuoco si porta alcuni passi in dietro caricando l'arme, e tosto che rientra in linea quello della seconda riga della stessa fila fa fuoco ed esegue lo stesso.

Nell'attacco da foraggiatori, i cavalieri della seconda riga si accostano di un passo o due ai loro capifila, per essere più a portata di sostenersi scambievolmente.

Subito che i cacciatori attaccano, la truppa di sostegno si porta in avanti per appoggiarli.

I cacciatori si ritirano con dei *mezzi-giri a sinistra*, e fanno fronte con dei *mezzi-giri a dritta*. Quando si formano di nuovo in plotone, ripongono la carabina o la pistola, e rimettono la sciabla in mano: (*lancieri*) portano la lancia.

I dragoni allorchè attaccano da foraggiatori, e quando si formano di nuovo, dopo essere stati in ordine aperto, mettono il moschetto in bandoliera prima di fare *sciabla in mano*: in alcun caso il moschetto dev' esser messo allo stivaletto, s' è carico.

664. — Per far rimpiazzare i cacciatori, l'instruttore comanda alla truppa di sostegno.

1. *Sei file di sinistra = da cacciatori.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

Al secondo comando, la truppa di sostegno si dispone e si porta sulla linea degli antichi cacciatori. Il cavaliere della dritta di prima riga passa alla dritta del primo cacciatore di prima riga; quello di seconda riga passa a dritta di quello di seconda riga, e così per gli altri, ciascuno passando alla dritta di quello che rimpiazza ed oltrepassandolo di 5 passi. Gli antichi cacciatori fanno *mezzo-giro*, ed al *galoppo* vanno a riunirsi all' uffiziale, che durante il movimento si è collocato al sito dove devono

formarsi le sei file divenute truppa di sostegno. Il sottuffiziale che sta alla dritta delle prime sei file ne prende il comando, ed è rimpiazzato dal serrafile.

Fare smontare i dragoni per combattere a piedi.

665. — I dragoni essendo stati sufficientemente esercitati a tutti i movimenti dei cacciatori, sono istruiti a smontare ed a formarsi con celerità per combattere a piedi.

Tutti i movimenti di questa istruzione sono dapprima eseguiti dettagliatamente, per meglio farli capire.

Il plotone essendo in battaglia, l'instruttore dopo aver fatto aprire le righe, comanda:

Preparatevi = *per combattere* = A PIEDI.

1. tempo, 4 movimenti.

1. All' ultima parte del comando, mettere il moschetto in bandoliera; prepararsi a smontare, com'è prescritto al n.° 375.

2. Eseguire, avendo il moschetto in bandoliera, quanto è prescritto per smontare n.° 375. I numeri 4 di ciascuna riga restano a cavallo.

3. Rientrare in riga, com'è prescritto al n.° 375, e mettere la sciabla all'uncinetto.

4. Fare un *mezzo-giro a sinistra*, pren-

dere le redini con la mano dritta all'estremità, abbandonarle con la sinistra e darle in mano ai numeri 4 rimasti a cavallo; rimettersi di fronte con un *mezzo-giro a dritta*.

666. — L' instruttore comanda:

Dragoni = (*in*) BATTAGLIA.

1. tempo.

All' ultima parte del comando, portarsi 12 passi in avanti del plotone dei cavalli, girandogli le spalle, i dragoni di seconda riga passando la mezza riga di dritta per l'ala dritta, quella di sinistra per l'ala sinistra e situandosi dietro ai loro capifila; prendere la posizione di *al piede l' arme*.

I numeri 4 che rimangono a cavallo, sono incaricati di condurre i cavalli smontati che stanno alla loro dritta, essi prendono con la mano dritta, le unghie in sotto, le redini di questi tre cavalli in modo, che le redini sieno allungate, secondo la lontananza di ciascun cavallo; il serrafile del plotone rimane a cavallo per dirigere i cavalli smontati.

I dragoni essendo stati esercitati sufficientemente ai diversi movimenti di questa istruzione, sono esercitati ad eseguirli consecutivamente con celerità e senz' arrestarsi su di alcun movimento, al

solo comando dell'instruttore: *Preparatevi* = *per combattere* = A PIEDI.

Le due righe essendo formate, il plotone è condotto dove deve combattere a piedi, ed è esercitato in ciò ch'è prescritto ai n.i 290, 294, e 320. I cavalli smontati sono parimente esercitati a cambiar posizione marciando per righe e per quattro.

Allorchè l'instruttore vuol far montare i dragoni a cavallo, se sono disposti da cacciatori, li riunisce com'è prescritto al n.o 320.

667. — Il plotone essendo riunito e formato, l'instruttore comanda:

Dragoni = MEZZO-GIRO = (*a*) DRITTA.

Conduce il plotone con la seconda riga in avanti, e giunto a 12 passi dai cavalli comanda:

Dragoni = (*a*) CAVALLO.

A questo comando, i dragoni raggiungono con celerità i loro cavalli, evitando di spaventarli, mettono il moschetto in bandoliera, montano a cavallo e fanno *sciabla in mano*.

Il comando *Dragoni* = (*a*) CAVALLO, la di cui esecuzione deve aver luogo in un tempo e marciando, è da principio eseguito in quattro movimenti ed a piè fermo per meglio farne capire l'esecuzione. A tale oggetto il plotone essendo riunito e messo in marcia sulla seconda riga l'instruttore l'arresta a 12 passi dai cavalli, e fa

prendere la posizione di *al piede l'arme*, quindi comanda:

Dragoni = (*a*) CAVALLO.

1. tempo, 4 movimenti.

1. All'ultima parte del comando, mettere il moschetto in bandoliera.

2. Raggiungere i cavalli, i dragoni di seconda riga dirigendosi per gli stessi lati per dove son passati dopo smontati; prendere le redini del proprio cavallo, togliere la sciabla dall'uncinetto, e prendere la posizione del cavaliere prima di montare n.° 350.

3. Eseguire ciò ch'è prescritto al n.° 351 per prepararsi a montare.

4. Eseguire i due tempi di montate, com'è prescritto al n.° 351, serrare le righe, aggiustare le redini, e fare *sciabla in mano.*

Il plotone essendo formato, l'instruttore lo porta in avanti, e lo esercita di nuovo a fare ciò ch'è prescritto ai numeri 635 e seguenti.

SCUOLA DELLO SQUADRONE A CAVALLO.

668. — L'oggetto della *scuola dello squadrone* è d'istruire i plotoni ad eseguire riuniti, ciò che hanno imparato separatamente, e di preparare lo squadrone a tutto ciò che dev'eseguire in un reggimento.

Lo squadrone è composto com'è prescritto al Tit. I. Art. II.

Per la scuola dello squadrone, i cavalieri sono in abito di scuderia, elmo (*sciako o sciapka*) ed armati; la carabina alla bandoliera, i cavalli in sella nuda.

La *scuola dello squadrone* essendo la base delle *Evoluzioni di reggimento*, il capitano bada che i comandanti dei plotoni eseguano con regolarità ciò che loro è comandato, e diano sempre i comandi analoghi e col tuono prescritto. Esige che i sottuffiziali delle file d'inquadramento agiscano nei diversi movimenti, senza precipitazione e senza incertezza.

Il capitano fa alternare gli uffiziali nel comando dei plotoni, affinchè siano egualmente abituati a tutte le posizioni nello squadrone.

Fa lo stesso pei sottuffiziali, dando loro alle volte il comando di un plotone, per metterli nello stato di rimpiazzare nel bisogno un uffiziale.

Per far meglio capire le formazioni in battaglia, si eseguono da principio a piè fermo. In questo caso ciascun plotone fa il suo movimento successivamente, al comando del suo comandante, ed all'avvertimento del capitano.

Ciascun movimento, dopo essere stato esattamente eseguito per la dritta, si ripete per la sinistra.

A misura che lo squadrone acquista calma e franchezza, e che un articolo è ben capito, questo articolo è ripetuto con la sciabla in mano, ed alternativamente alle tre andature, eccetto gli *a-dritta*, gli *a-sinistra*, i *mezzi-giri per quattro*, la *contromarcia*, le *conversioni a perno movente per squadrone* e gli *obbliqui individuali marciando per squadrone*, che si eseguono soltanto al *passo* ed al *trotto*.

Si fa *montare a cavallo*, e *smontare* per *tempi*; ma senza spiegazione.

Lo squadrone è esercitato al maneggio ed all'esercizio delle armi una volta la settimana; il maneggio delle armi si esegue a righe aperte. Gli uffiziali sono ripartiti alle dritte e sinistre delle righe per sorvegliarle.

Il capitano si assicura, che in tutti i movimenti, le distanze tra i plotoni sieno esattamente mantenute; che i cavalieri conservino molta agiatezza fra loro, e che quelli di seconda riga sieno non solo nella direzione dei loro capifila, ma anche a due piedi da testa a groppa.

In tutti gli allineamenti, i comandanti dei plotoni devono girare i loro cavalli dalla parte ov'è comandato l'allineamento, situandosi nell'esatta direzione del primo uffiziale dalla stessa parte, e ripigliano il loro posto di battaglia al comando FERMI dato dal capitano.

Sempre che dall'ordine di battaglia si passa all'ordine di colonna, al comando preparatorio, i serrafile si situano alla dritta delle rispettive seconde righe, e quando dall'ordine di colonna si passa all'ordine di battaglia, ripigliano il loro posto di battaglia al comando *alli* = NEAMENTO. Le eccezioni a questo principio, sono particolarmente indicate.

Allorchè lo squadrone è sufficientemente istruito, il capitano fa eseguire tutti i movimenti su delle linee obblique al quadrato del terreno, ciò che obbliga tutti gli uffiziali, sottuffiziali e cavalieri ad una maggiore attenzione per mantenersi nella data direzione.

Il capitano si porta ove giudica più necessaria la sua presenza; esige l'osservanza di un perfetto silenzio, e che ogni specie di rettifica si faccia con segni o sotto voce.

ARTICOLO PRIMO.

Allineamento successivo dei plotoni nello squadrone.

Allineamento dello squadrone.

Aprire e serrare le righe.

Rompere lo squadrone per quattro.

Marcia diretta in colonna per quattro.

Cambiamento di direzione.

Marcia obbliqua individuale.

Lo squadrone marciando in colonna per quattro, formarlo in avanti, a sinistra, o sulla dritta in battaglia.

Regolare il grado di velocità delle andature.

Formare lo squadrone su di una riga e formarlo su due.

669. — Lo squadrone essendo formato su due righe aperte, i sottuffiziali e cavalieri avanti i loro cavalli, i comandanti dei plotoni a cavallo, a 6 passi rimpetto al centro dei loro plotoni colla fronte alla truppa, il capitano comanda:

1. Riga.
2. *Alli* = neamento.
3. Fermi.

Quindi comanda:

In ogni plotone = *ed in ogni riga* = *contatevi* (*per*) quattro.

A questo comando, i cavalieri si contano nei quattro plotoni contemporaneamente, cominciando dalla dritta di ciascuna riga.

Il capitano fa quindi montare a cavallo.

Ai comandi: 1. *Seconda riga serrate ;* 2. Marcia, i comandanti dei plotoni si portano in avanti, fanno fronte con un *mezzo-giro a dritta*, e si situano avanti il centro della loro truppa colla groppa dei cavalli

ad un passo dalla testa dei cavalli di prima riga. I serrafile seguono la seconda riga.

Allineamento successivo dei plotoni nello squadrone.

670. — Lo squadrone essendo in battaglia, il comandante del primo plotone all'avvertimento del capitano, comanda: 1. *Plotone in avanti*; 2. *Guida a dritta*; 3. MARCIA.

Al terzo comando, il plotone si porta in avanti, e dopo aver marciato 30 passi, il comandante del plotone comanda: 1. ALTO; 2. *Alli*=NEAMENTO, e si situa al centro del plotone, paralellamente alla prima riga ad un passo dalle teste dei cavalli e diretto verso la parte dell'allineamento.

Il capitano dopo aver allineato il primo plotone su di una linea parallela alla fronte dello squadrone, comanda:

1. *Per plotone* = *alli* = NEAMENTO.
2. FERMI.

(Tav. 83, *fig.* A.) Al primo comando, il comandante del secondo plotone comanda: 1. *Plotone in avanti*; 2. *Guida a dritta*; 3. MARCIA. Giunto all' altura del serrafile del plotone base dell'allineamento comanda: 1. ALTO; 2. *Alli*=NEAMENTO; si porta nello stesso tempo in avanti, gira il suo cavallo a dritta, e si situa esattamente nella direzione del comandante del primo plotone.

Al comando ALTO, il plotone si arresta. Al comando *alli* = NEAMENTO, tutti i cavalieri si portano insieme sull' allineamento.

Ciascun comandante di plotone fa eseguire successivamente lo stesso movimento, comandando MARCIA quando quello che lo precede ha comandato ALTO.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda FERMI.

I comandanti dei plotoni ripigliano il loro posto di battaglia.

671. — Questo allineamento eseguendosi esattamente, si fa ripetere dando alla nuova base di allineamento una direzione obbliqua alla fronte dello squadrone. All'oggetto, il comandante del primo plotone, all'avvertimento del capitano, porta il suo plotone 24 passi in avanti, gli fa eseguire un *mezzo-a-dritta*, coi comandi: 1. *Mezzo* = (*a*) DRITTA; 2. *In* = AVANTI, e dopo aver marciato 6 passi in questa nuova direzione, comanda: 1. ALTO; 2. *Alli* = NEAMENTO e si situa paralellamente alla truppa, come al n.° 670.

Il capitano dopo aver allineato il primo plotone, comanda:

1. *Per plotone* = *alli* = NEAMENTO.
2. FERMI.

(Tav. 83, *fig.* B.) Al primo comando, il movimento si esegue successivamente; ciascun comandante di plotone si porta direttamente in avanti, e comanda: 1. *Mezzo* =

(*a*) DRITTA ; 2. *In* = AVANTI, in modo che il suo plotone non esegua la conversione a perno fisso che al momento in cui la dritta giunge in direzione della sinistra del plotone che lo precede.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda : FERMI.

I comandanti dei plotoni ripigliano il loro posto di battaglia.

672. — Il capitano bada che gli uffiziali si situino prontamente nell'esatta direzione parallela alla base dell'allineamento, che non frappongano molto intervallo fra i comandi ALTO ed *alli*=NEAMENTO, per non rallentare gli allineamenti successivi, e che i sottuffiziali osservino l'allineamento generale, senza aver riguardo all'allineamento individuale. Tosto che questi ultimi sono esattamente allineati fra loro, comanda : FERMI.

Allineamento dello squadrone.

673. — Il caapitano, dopo di aver situato il sottuffiziale di dritt dello squadrone in modo che nessun cavaliere sia obbligato di rinculare, comanda :

1. *Alli* = NEAMENTO.
2. FERMI.

Al primo comando, i comandanti dei plotoni girano i loro cavalli a dritta, e tutti i cavalieri si allineano sollecitamente a dritta, senza precipitazione e senza stringersi nè animare i loro cavalli.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: FERMI.

674. — Il capitano fa eseguire questi diversi allineamenti per la sinistra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Aprire e serrare le righe.

675. — Per far aprire le righe, il capitano comanda:

1. *Seconda riga in dietro.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 522. I cavalieri di seconda riga rinculano 6 passi, ed i comandanti dei plotoni si portano a 6 passi in avanti, e fanno fronte al centro dei loro plotoni con un *mezzo-giro a sinistra*.

676. — Per far serrare le righe, il capitano comanda:

1. *Seconda riga serrate.*
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 523. I comandanti dei plotoni si portano in avanti, fanno fronte con un *mezzo-giro a dritta*, e si situano al centro dei loro plotoni.

Rompere lo squadrone per quattro.

677. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Per quattro.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, le quattro prime file si portano direttamente in avanti, e sono seguite dalle altre file che rompono successivamente, com'è prescritto al n.° 540.

I comandanti dei plotoni rompono con le quattro prime file dei loro plotoni, e si mantengono alla loro altura ad un passo sul fianco dalla parte della guida, ciascuna riga di quattro conservando due piedi di distanza l'una dall'altra.

È essenziale che le file, dopo aver marciato 6 passi direttamente in avanti, non cerchino di entrar troppo presto nella colonna e restino nell'obbliquo individuale sino a tanto che l'incontrano. Il capitano indica la guida quando le quattro prime file hanno rotto.

678. — Per arrestare la colonna, il capitano comanda :

1. *Colonna.*
2. ALTO.

Marcia diretta in colonna per quattro.

679. — La colonna essendo arrestata, per metterla in marcia, il capitano comanda :

1. *Colonna in avanti.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

680. — Lo scopo di questa marcia in colonna essendo di tranquillare i cavalli, e di dare l'assieme alle andature, i cavalieri devono evitare di animare i cavalli; ma il capitano esige ch'essi si conformino ai principî della marcia diretta; che le righe di quattro sieno esattamente allineate; che le file marcino in una stessa direzione; e che i cavalieri ravvicinati a contatto, guidino i loro cavalli senza impiegare forza, conservando la positura del corpo e la posizione della mano della briglia.

681. — La colonna avendo marciato per quattro, per un quarto di ora almeno, il capitano comanda :

1. *Trotto.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, i cavalieri prendono il *trotto*, avendo cura di non animare i loro cavalli, e di tranquillarli quando si animano.

Allorchè la colonna ha percorso al *trotto* circa mille passi, il capitano comanda:

1. *Passo.*
2. MARCIA.

Dopo aver marciato qualche tempo, fa ripigliare l'andatura del *trotto*, e dopo aver di nuovo percorso mille passi, li rimette al *passo*.

Il capitano per cambiar l'andatura sceglie il momento in cui lo squadrone marcia con tranquillità ed assieme; esige che i cavalieri prendano contemporaneamente e senza impeto l'andatura indicata.

Cambiamento di direzione.

682. — Lo squadrone marciando in colonna per quattro, la dritta in testa, per fargli eseguire dei cambiamenti di direzione, il capitano comanda:

Testa di colonna a sinistra (*o a dritta.*)

A questo comando, il comandante del primo plotone comanda: 1. *A sinistra* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI. Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 543.

Marcia obbliqua individuale.

683. — Lo squadrone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, per fargli eseguire gli obbliqui individuali, il capitano comanda:

1. *Obbliquo a sinistra* (o *a dritta.*)
2. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 545.

Lo squadrone marciando in colonna per quattro, formarlo in avanti, a sinistra o sulla dritta in battaglia.

684. — Lo squadrone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, per formarlo in avanti in battaglia, il capitano comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

(Tav. 84.) Al secondo comando, le quattro prime file continuano a marciare direttamente; quando hanno marciato 30 passi, il comandante del primo plotone comanda: ALTO.

A questo comando, le quattro prime file si arrestano ben quadrate. Tutte le altre file si formano successivamente, senza comando dei comandanti dei plotoni, alla sinistra e sull'allineamento delle prime, com'è prescritto al n.° 547, arrivando con un obbliquo individuale nella direzione del posto che devono occupare, in modo da potersi raddrizzare prima di portarsi sulla linea.

Il capitano, che si è portato all'ala dritta dopo il comando *marcia*, non comanda l'allineamento che quando il comandante del primo plotone ha comandato ALTO.

A misura che i comandanti dei plotoni giungono sulla linea, si situano al centro dei rispettivi plotoni, facendo fronte dalla parte dell' allineamento e nella direzione del primo uffiziale. I serrafile prendono il loro posto di battaglia a misura che i rispettivi plotoni entrano in formazione.

Il capitano comanda FERMI, quando le quattro ultime file sono allineate.

685. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul suo fianco sinistro, il capitano comanda:

1. *A sinistra in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

Al secondo comando, le quattro prime

file girano a sinistra e si portano direttamente in avanti; quando hanno marciato 30 passi, il comandante del primo plotone comanda: ALTO.

A questo comando, le quattro prime file si arrestano ben quadrate. Tutte le altre file si formano successivamente senza comando dei comandanti dei plotoni alla sinistra e sull' allineamento delle prime, com'è prescritto al n.° 549, osservando di mantenersi quadratamente e nella stessa direzione prima di girare a sinistra, per non avvicinarsi alla linea di battaglia.

Il capitano, i comandanti dei plotoni ed i serrafile si conformano esattamente a ciò ch' è prescritto per l' *in avanti in battaglia.*

686. — La colonna marciando con la dritta in testa, per formarla in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, il capitano comanda:

1. *Sulla dritta in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

Al secondo comando, le quattro prime file girano a dritta e si portano direttamente in avanti; quando hanno marciato 30 passi, il comandante del primo plotone comanda: ALTO.

A questo comando, le quattro prime file si

arrestano ben quadrate. Tutte le altre file continuano a marciare direttamente e si formano successivamente, senza comando dei comandanti dei plotoni, alla sinistra e sull'allineamento delle prime, com'è prescritto al n.° 551, osservando di mantenersi quadratamente e nella stessa direzione prima di girare a dritta, per non accostarsi alla linea di battaglia.

Il capitano, i comandanti dei plotoni ed i serrafile si conformano esattamente a quanto è prescritto per l'*in avanti in battaglia.*

687. — Si fa rompere lo squadrone per la sinistra, coi comandi: 1. *Per la sinistra per quattro*; 2. Marcia; 3. *Guida a dritta*, e si esercita alla marcia in colonna, ai cambiamenti di direzione ed alla marcia obbliqua individuale. Si esercita parimente alle diverse formazioni, che si eseguono secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *In avanti* (*a dritta* o *sulla sinistra*) *in battaglia*; 2. Marcia; 3. *A sinistra alli* = neamento; 4. Fermi.

688. — In tutte queste formazioni, si bada sempre più alla regolarità dell'esecuzione, a misura che i cavalieri vi si abituano e che i cavalli divengono più tranquilli.

Si ripete questa prima istruzione più giorni di seguito, e quando lo squadrone è assodato nei principî della marcia diretta in colonna per quattro, nei cambiamenti di direzione, negli obbliqui, e nelle diverse formazioni in battaglia, si fanno eseguire tutti questi movimenti al *trotto*, e quindi al *galoppo*.

Regolare il grado di velocità delle andature.

689. — Quando nelle marce e nelle formazioni prescritte, si è acquistato abbastanza insieme e precisione nelle andature, il capitano si occupa di regolarne il grado di velocità. All'oggetto fa misurare due lunghezze di circa 1000 passi e le fa percorrere successivamente all'una ed all'altra andatura, per assicurarsi che queste sieno regolate in modo da fare 100 a 110 passi per ogni minuto al *passo*, e da 200 a 220 passi al *trotto*.

La velocità del *galoppo* è di 300 passi per minuto.

Allorchè si è pervenuto a regolare il grado di velocità delle andature, il capitano fa passare successivamente dal *passo* al *trotto*, e dal *trotto* al *galoppo*, e se la colonna si disunisce al *galoppo*, fa ripigliare il *trotto*, e quindi il *passo*, avendo l'attenzione di non impiegare troppo spesso, e per molto tempo l'andatura del *galoppo*.

Quando si è ottenuto precisione e regolarità nelle formazioni alle diverse andature, il capitano esercita lo squadrone a rompere per quattro da piè fermo al *trotto* ed al *galoppo*.

In un terreno eguale e piano, le di sopra indicate distanze possono percorrersi in minor tempo; ma le andature non si devono allungare che in circostanze straordinarie. Si esercita lo squadrone a ciò che dev'eseguire in tal caso, facendogli allungare il *trotto* da tanto in tanto: questa lezione si dà di raro, e solo quando le andature sono franche e perfettamente regolate.

Formare lo squadrone su di una riga e formarlo su due.

690. — Per formare lo squadrone su di una riga, e formarlo su due, bisogna conformarsi a ciò ch' è prescritto ai n.[i] 554 e 556.

691. — Lo squadrone essendo formato su due righe serrate, il capitano fa smontare e difilare. Il capitano ed i comandanti dei plotoni rimangono a cavallo per sorvegliare il movimento. I comandanti dei plotoni smontano successivamente, quando l'ultimo cavaliere del loro plotone ha difilato, il capitano smonta quando tutto il movimento è terminato.

ARTICOLO II.

Lo squadrone essendo in battaglia, formarlo in colonna per plotoni.
Marciare in colonna per plotoni.
Cambiamenti di direzione con delle conversioni successive.
Marcia obbliqua individuale.
Cambiare l' andatura essendo in colonna per plotoni.

Rompere per quattro, per due e per uno; raddoppiare per due e per quattro, e formare i plotoni alla stess' andatura.

Gli stessi movimenti raddoppiando l'andatura.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, prendere una direzione opposta e rimettersi.

Arrestare la colonna.

A sinistra in battaglia.

Rompere per la dritta per marciare a sinistra.

A dritta ordine inverso in battaglia.

Rompere in dietro per la dritta, per marciare a sinistra.

Sulla dritta in battaglia.

Sulla sinistra ordine inverso in battaglia.

Rompere per plotoni sulla direzione delle ale in avanti.

In avanti in battaglia.

Rompere per plotoni a dritta e marciare dopo la conversione.

In avanti ordine inverso in battaglia.

Rompere per plotoni a dritta, testa di colonna a sinistra o mezzo-a-sinistra.

Sulla coda della colonna in dietro in battaglia.

Sulla coda della colonna in dietro ordine inverso in battaglia.

Rompere per plotoni a dritta, testa di colonna a dritta, o mezzo-a-dritta.

Sulla testa della colonna in dietro in battaglia.

Sulla testa della colonna in dietro ordine inverso in battaglia.

Movimenti per quattro, lo squadrone essendo in colonna per plotoni.

Lo squadrone essendo in battaglia, formarlo in colonna per plotoni.

692. — Il capitano comanda:

1. *Plotoni a dritta.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

(Tav. 85, *fig.* A.) Al primo comando, i serrafile si situano alla dritta delle seconde righe dei rispettivi plotoni; la fila di sinistra di ciascun plotone si prepara a scastrare leggermente, ed il perno a girare sullo stesso terreno.

Al comando MARCIA, ciascun plotone esegue il suo *a-dritta* coi principî delle conversioni a perno fisso, le ale marcianti avendo cura di scastrare e di conversare insieme.

Al comando ALTO, le ale marcianti e tutti i cavalieri si arrestano contemporaneamente, quelli di seconda riga ritornando ai loro capifila.

Il capitano comanda ALTO, quando i plotoni stanno per finire le loro conversioni.

I comandanti dei plotoni, rimanendo al centro della loro truppa, badano alla esatta esecuzione del movimento; dopo le conversioni, se qualche

guida non si trova nella direzione della guida che la precede, non vi si deve rimettere che quando la colonna è in marcia.

Il capitano si assicura che gli uffiziali conservino il posto loro assegnato in quest' ordine di colonna Tit. I. Art. III.

Marciare in colonna per plotoni.

693. — La colonna per plotoni ha per oggetto, nel trasportare una truppa da una posizione all'altra, di conservare la possibilità di formarla in battaglia in tutti i sensi.

In quest'ordine di colonna, le guide devono conservare fra esse e la guida del plotone che le precede, una distanza eguale alla fronte del loro plotone, e regolare la loro andatura su quella della suddetta guida.

L'esattezza delle distanze essendo la cosa più essenziale nella marcia in colonna, tutto dev'essere ad essa subordinato; ma le guide devono avere l'attenzione di evitare, per quanto è possibile, di cambiare andatura senza comando, e se accade che la loro distanza aumenta o diminuisce, si devono regolare in modo da riparare questo errore con moderazione e senza impeto.

I comandanti dei plotoni sono responsabili dell'esattezza della distanza, che dev'essere della metà circa della fronte del plotone, 5 passi ed un terzo, misurata dalla groppa dei cavalli di seconda riga che precede, alla testa dei cavalli della prima riga del loro plotone.

Gli ostacoli del terreno rendono qualche volta impossibile di conservare la direzione delle guide; basta allora di obbligare la guida di ciascun plo-

tone a passare per gli stessi punti ove è passata la guida che la precede.

Il primo plotone di una colonna che si mette in marcia deve sempre moderare l'andatura, per dare alla colonna il tempo di prendere, dalla testa alla coda, un movimento uniforme e regolare.

694. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, il capitano comanda:

1. *Colonna in avanti.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al comando MARCIA, tutti i plotoni si mettono contemporaneamente in movimento.

Prima di mettere la colonna in marcia, il capitano dà alla guida del primo plotone un punto di direzione; questo sottuffiziale sceglie dei punti intermedi, per esser sicuro di marciare direttamente.

S'indica sempre alla guida del secondo plotone il punto di direzione fisso dato alla guida del primo plotone; questo serve di punto intermedio all' altra. Questi due sottuffiziali durante la marcia, conservano la direzione che loro è stata data.

Le guide del terzo e del quarto plotone si mantengono esattamente nella stessa direzione.

Cambiamenti di direzione con delle conversioni successive.

695. — Nella colonna per plotoni, i cambiamenti di direzione si eseguono con delle conversioni

successive a *perno movente*, affinchè non risulti ritardo nella marcia; *l'arco di cerchio descritto dai perni del plotone dev'essere di 5 passi.*

La colonna essendo in marcia, per far cambiare direzione, il capitano comanda:

> *Testa di colonna a sinistra* (o *mezzo-a-sinistra.*)
> *Testa di colonna a dritta* (o *mezzo-a-dritta.*)

(Tav. 85, *fig.* B.) A questo comando, il comandante del primo plotone comanda: 1. *A sinistra* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI; ciò che si esegue secondo i principî delle conversioni a perno movente.

Ciascun comandante di plotone dà successivamente gli stessi comandi, in modo che il suo plotone giri sullo stesso terreno, ove ha girato il primo.

Tutti i plotoni cominciano la loro conversione a tre passi prima di giungere all'altura della nuova direzione, ciò che impedisce alla colonna di gettarsi in fuori.

Immediatamento dopo di aver cambiato direzione, il capitano dà un nuovo punto di direzione alla guida del primo plotone.

L'osservanza esatta delle distanze, dopo i cambiamenti di direzione, dipende dall'eguaglianza osservata dai plotoni nell'aumento dell'andatura prescritto all'ale marcianti; importa dunque che il plotone che sta alla testa non giri con troppa

velocità nè troppo lentamente, e che ciascuno regoli il grado di velocità della sua conversione su quello che lo precede.

Quando il cambiamento di direzione si esegue dalla parte opposta alla guida, il perno ne fa le veci durante la conversione.

Marcia obbliqua individuale.

696. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per fargli acquistar terreno verso uno dei suoi fianchi, senza cambiare la fronte della colonna, il capitano comanda:

1. *Obbliquo a sinistra* (o *a dritta.*)
2. MARCIA.

(Tav. 86.) Ciò che si esegue contemporaneamente in ciascun plotone, com'è prescritto al n.° 616.

Le guide dei tre ultimi plotoni hanno l'attenzione di marciare alla stess'altura, di conservare le loro distanze, e di mantenersi in una direzione esattamente parallela a quella della guida del primo plotone, che non devono mai oltrepassare.

Per far ripigliare la primitiva direzione, il capitano comanda:

In = AVANTI.

Ciò che si esegue simultaneamente in tutti i plotoni, com'è prescritto al n.° 616.

Cambiare l'andatura essendo in colonna per plotoni.

697. — Si fa passare la colonna dal *passo* al *trotto*, e dal *trotto* al *passo*, ed allorchè i plotoni hanno acquistato l'assieme in questi cambiamenti di andatura, si fa partire al *trotto*, la colonna essendo a piè fermo; e si fa arrestare, la colonna marciando al *trotto*.

Il capitano bada che i plotoni si arrestino, partano e cambino andatura tutti contemporaneamente.

Si fa anche di tanto in tanto allungare o rallentare insensibilmente l'andatura della testa della colonna senza comando, per osservare l'attenzione delle guide, ed avvezzarle a conformarsi alle differenti progressioni di andatura dei plotoni che le precedono.

Rompere per quattro, per due e per uno; raddoppiare per due, per quattro, e formare i plotoni alla stess' andatura.

698. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per rompere per quattro alla stess'andatura, il capitano comanda,

1. *Per quattro.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Il primo comando, è ripetuto dal comandante del primo plotone.

Al secondo comando, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone rompe per quattro, com'è prescritto al n.° 618, ed i comandanti dei tre ultimi plotoni comandano: ALTO.

Il comandante del secondo plotone, e successivamente quelli del terzo e del quarto plotone comandano *per quattro*, abbastanza in tempo per comandare MARCIA, all'istante in cui le quattro ultime file del plotone che precede cominciano il loro obbliquo per entrare nella colonna.

699. — Lo squadrone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, per rompere per due alla stess'andatura, il capitano comanda:

1. *Per due.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

I comandanti dei plotoni si conformano a ciò ch'è prescritto per rompere per quattro, e danno i comandi: ALTO, e quindi 1. *Per due*; 2. MARCIA, in modo da non produrre alcuna interruzione nella colonna.

700. — Lo squadrone marciando in colonna per due, con la dritta in testa, per rompere per uno alla stess'andatura, il capitano comanda:

1. *Per uno.*
2. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 699, per sdoppiare per due.

701. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni al *trotto*, con la dritta in testa, per rompere per quattro alla stess' andatura, il capitano comanda:

1. *Per quattro.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, ripetuto dal comandante del primo plotone, i comandanti degli altri plotoni comandano: *Passo.*

Al comando MARCIA, ripetuto da tutti i comandanti dei plotoni, il primo plotone rompe per quattro, com'è prescritto al n.° 619, ed i tre ultimi plotoni prendono il *passo.*

Il comandante del secondo plotone, e successivamente quelli del terzo, e del quarto, comandano *per quattro = trotto*, bastantemente a tempo per comandare MARCIA, quando le quattro ultime file del plotone che precede cominciano il loro obbliquo per entrare nella colonna.

Questi principî sono applicabili agli sdoppiamenti per due, e per uno.

702. — Quando la colonna sta al *galoppo*, bisogna conformarsi esattamente a ciò ch' è stato prescritto, la colonna passando al *trotto*, colla differenza, che le quattro prime file e tutte le altre ripigliano successivamente il *galoppo* a misura ch' esse rompono per entrare nella colonna.

703. — Lo squadrone marciando in colonna per uno, con la dritta in testa, per raddoppiare per due, alla stess' andatura, il capitano comanda:

1. *Per due.*
2. Marcia.

A questo comando, ripetuto successivamente dal comandante del primo plotone, questo plotone esegue il suo movimento, com' è prescritto al n.° 558; il comandante del primo plotone dopo aver marciato 10 passi, comanda: alto.

I tre altri plotoni continuano a marciare per uno, ed eseguono successivamente il loro raddoppiamento ai comandi dei loro comandanti, che comandano marcia quando la prima fila del loro plotone giunge alla sua distanza.

704. — Lo squadrone marciando in colonna per due, con la dritta in testa, per far raddoppiare per quattro alla stess' andatura, il capitano comanda:

1. *Per quattro.*
2. Marcia.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 703, per raddoppiare per due.

705. — Lo squadrone marciando in colonna per quattro, con la dritta in testa, per formare i plotoni alla stess'andatura, il capitano comanda:

1. *Formate i plotoni.*
2. MARCIA.

Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *Formate il plotone.*

Al comando MARCIA, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone si forma com'è prescritto al n.°.621, il comandante del plotone comanda ALTO, dopo di aver marciato 20 passi.

Gli altri plotoni continuano a marciare in colonna per quattro, e si formano successivamente, coi comandi: 1. *Formate il plotone;* 2. MARCIA, dati dai loro comandanti bastantemente a tempo, per comandare ALTO, quando le quattro prime file del loro plotone arrivano a 5 passi ed un terzo dal plotone che precede.

706. — Quando la colonna sta al *trotto*, bisogna conformarsi agli stessi principî, con la differenza che invece di arrestare, le due o le quattro prime file del primo plotone, si mettono al *passo*, al comando MARCIA del loro comandante. Gli altri plotoni continuano a marciare al *trotto* ed eseguono il loro movimento alla stess'andatura,

le due o le quattro prime file di ciascun plotone passando egualmente al *passo*, al comando MARCIA dato dai loro comandanti, quando esse arrivano alla loro distanza.

Quando la colonna sta al *galoppo*, per raddoppiare alla stess'andatura, bisogna conformarsi agli stessi principî, le due o le quattro prime file di ciascun plotone passando al *trotto*, al comando MARCIA del loro comandante.

707. — Quando si raddoppia marciando al *trotto* o al *galoppo*, la guida è comandata dal capitano subito che le prime file hanno raddoppiato, o che il primo plotone è formato; solo in quest' ultimo caso, ciascun comandante di plotone ripete l'indicazione della guida subito che il suo plotone è formato.

708. — Nel raddoppiamento al *passo*, la guida non è comandata, dovendo arrestarsi la testa della colonna.

Rompere per quattro, per due e per uno; raddoppiare per due, per quattro, e formare i plotoni raddoppiando l' andatura.

709. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per rompere per quattro, raddoppiando l' andatura, il capitano comanda :

1. *Per quattro = trotto.*

2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Il primo comando, è ripetuto dal comandante del primo plotone.

Al comando marcia, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone rompe per quattro, com'è prescritto al n.° 625.

Gli altri plotoni continuano a marciare al *passo;* i loro comandanti comandano successivamente *per quattro = trotto*, bastantemente a tempo per comandare marcia, quando le quattro ultime file del plotone che precede cominciano il loro obbliquo per entrare nella colonna.

Questi principî sono applicabili agli sdoppiamenti per due e per uno.

710. — Quando la colonna sta al *trotto*, lo sdoppiamento si esegue al *galoppo* con gli stessi principî, ai comandi: 1. *Per quattro=galoppo*; 2. Marcia; 3. *Guida a sinistra.*

Allorchè la colonna sta al *galoppo*, lo sdoppiamento si esegue alla stess' andatura, com'è prescritto al n.° 702.

711. — Lo squadrone marciando in colonna per uno, per far raddoppiare per due, raddoppiando l'andatura, il capitano comanda:

1. *Per due = trotto.*

2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Ai due primi comandi, ripetuti successivamente dal comandante del primo plotone, questo plotone esegue il suo movimento com'è prescritto al n.° 565.

Al primo comando, i comandanti dei tre ultimi plotoni comandano: *Trotto.* Al comando MARCIA, ripetuto da essi, questi plotoni prendono il *trotto.*

Il comandante del secondo plotone, e successivamente quelli del terzo e del quarto comandano: *Per due*, abbastanza in tempo per comandare MARCIA, quando la prima fila del loro plotone sta per giungere alla sua distanza; allora questa prima fila si mette al *passo.*

712. — **Lo squadrone marciando in colonna per due, per raddoppiare per quattro, raddoppiando l'andatura, il capitano comanda:**

1. *Per quattro = trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 711, pel raddoppiamento per due.

713. — **Lo squadrone marciando in colonna per quattro, per far formare i plotoni, raddoppiando l'andatura, il capitano comanda:**

1. *Formate i plotoni = trotto.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *Formate il plotone = trotto.*

I comandanti dei tre ultimi plotoni comandano: *Trotto.*

Al comando marcia, ripetuto da questi stessi uffiziali, il primo plotone si forma com'è prescritto al n.° 628.

I tre ultimi plotoni prendono il *trotto*, e si formano successivamente al comando *formate il plotone*, dato abbastanza in tempo dal rispettivo comandante, per comandare marcia, quando le quattro prime file arrivano alla loro distanza dal plotone che le precede; allora queste quattro prime file prendono il *passo*.

Il capitano comanda *guida a sinistra*, quando il primo plotone è formato, e gli dà un punto di direzione.

Ciascun comandante di plotone ripete successivamente il comando della guida, subito che il suo plotone è formato.

714. — Quando la colonna sta al *trotto*, i raddoppiamenti si eseguono al *galoppo*, con gli stessi principi, ai comandi: 1. *Per due* (o *per quattro* o *formate i plotoni*)=*galoppo*; 2. Marcia.

Quando si sta al *galoppo*, si raddoppia alla

stess' andatura, com' è prescritto al n.º 706, la testa di colonna prendendo il *trotto* al comando MARCIA.

715. — Gli sdoppiamenti ed i raddoppiamenti sono applicabili al passaggio di uno stretto; il capitano situandosi sempre alla testa del suo squadrone per dirigerne i movimenti, secondo la località. Se accade che i comandanti degli ultimi plotoni non sentono il comando, allora si devono regolare su i movimenti dei plotoni che li precedono.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, prendere una direzione opposta e rimettersi.

716. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, il capitano comanda:

1. *Plotoni mezzo-giro a sinistra.*
2. MARCIA.

(Tav. 87, *fig.* A.) Al primo comando, il cavaliere dell' ala sinistra di ciascun plotone, che deve servire di perno, senza rallentare l'andatura, si prepara ad arrestarsi.

Al comando MARCIA, i perni si arrestano, e le ale marcianti conversano insieme all'an-

datura alla quale la colonna marciava antecedentemente, regolandosi sull'ala del plotone testa di colonna, per arrivare nello stesso tempo nell'incastramento alla fine del primo quarto di conversione.

Le ale marcianti si regolano in seguito su quella del plotone, che diviene testa di colonna dopo il secondo quarto di conversione, per giungere insieme in colonna.

Il movimento essendo per terminare, il capitano comanda:

1. *In* = AVANTI.
2. *Guida a dritta.*

717. — Per far ripigliare allo squadrone la sua primitiva direzione, il capitano comanda: 1. *Plotoni mezzo-giro a dritta*; 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a sinistra;* ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 716, e con i mezzi inversi.

718. — Il mezzo giro è comandato ordinariamente dalla parte della guida; si può nulladimeno comandarlo dalla parte opposta quando è necessario.

Arrestare la colonna.

719. — La colonna essendo in marcia, il capitano per arrestarla comanda:

1. *Colonna.*
2. ALTO.

Al primo comando, i plotoni si preparano ad arrestarsi.

Al secondo comando, si arrestano contemporaneamente.

Dopo il comando ALTO, non vi dev' essere alcun movimento nei plotoni, le distanze e le direzioni non dovendo ripigliarsi che in marcia.

Il capitano si porta dietro alla guida del secondo plotone, per osservare se questa guida e quella del primo plotone hanno marciato sul punto che loro è stato indicato; si assicura in pari tempo che le distanze sieno state ben conservate. Se le distanze non fossero state conservate, e che le guide non avessero marciato sul punto indicato, rimette la colonna in marcia, per far ripigliare le distanze e la direzione.

A sinistra in battaglia.

720. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per metterlo in battaglia sul suo fianco sinistro, il capitano comanda:

1. *A sinistra in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

(Tav. 87, *fig.* B.) Al comando MARCIA, lo squadrone si mette in battaglia, il cava-

liere dell' ala sinistra di ciascun plotone servendo di perno e girando su lui stesso.

Il capitano comanda ALTO, all' istante in cui le ale marcianti sono per terminare il loro incastramento, e subito comanda: *Alli* = NEAMENTO. Il sottuffiziale di dritta del primo plotone ha l'attenzione di portarsi esattamente sulla linea dei perni.

Al comando *alli* = NEAMENTO, le ale marcianti terminano il loro incastramento, ed i plotoni si allineano.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: FERMI. Durante la conversione, i serrafile ripigliano il loro posto di battaglia.

721. — Il capitano subito che ha comandato ALTO, si porta con celerità all' ala dritta dello squadrone, per osservare se i perni hanno eseguito il loro movimento, se il sottuffiziale di dritta del primo plotone è giunto sulla linea dei perni, se i comandanti dei plotoni sono esattamente nella stessa direzione, e se i cavalieri si allineano esattamente.

722. — Per formare lo squadrone in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, il capitano comanda: 1. *Plotoni a sinistra*; 2. MARCIA; 3. ALTO; ciò che si esegue com' è prescritto al n.° 692, con i mezzi inversi.

Per marciare in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, il capitano comanda: 1. *Colonna in avanti*; 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta*; ciò che si esegue com' è prescritto stando con la dritta in testa.

I cambiamenti di direzione con delle conversioni successive, e la marcia obbliqua individuale, si eseguono marciando con la sinistra in testa, secondo gli stessi principî, la colonna avendo la dritta in testa.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, si fa rompere *per quattro*, *per due* e *per uno*, *raddoppiare per due*, *per quattro*, e *formare i plotoni* alla stess'andatura, o raddoppiando l'andatura, secondo i principî prescritti, la colonna avendo la dritta in testa, e con i mezzi inversi.

Per gli sdoppiamenti, si comanda: 1. *Per la sinistra per quattro* (o *per due*, o *per uno*); 2. MARCIA.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, per prendere una direzione opposta a quella in cui si marcia, bisogna conformarsi ai principî prescritti, avendo la dritta in testa, impiegando i mezzi inversi.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, si arresta, conformandosi a quanto è prescritto avendo la dritta in testa.

Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, per formarlo a dritta in battaglia, il capitano comanda: 1. *A dritta in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *A sinistra alli* = NEAMENTO; 5. FERMI; ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 720, e con i mezzi inversi.

Rompere per la dritta per marciare a sinistra.

723. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Plotoni rompete per la dritta* = *per marciare a sinistra.*
2. Marcia.

(Tav. 88, *fig.* A.) Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: 1. *Plotone in avanti*; 2. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone marcia 10 passi direttamente in avanti, gira a sinistra, e si porta in avanti, coi comandi: 1. *A sinistra* = girate; 2. *In* = avanti.

Il comandante del secondo plotone, e successivamente quello del terzo e quello del quarto, comandano: 1. *Plotone in avanti*; 2. *Guida a sinistra*, quando il comandante del plotone ch'è alla loro dritta comanda marcia; e comandano marcia, quando questo comandante di plotone, dopo di aver girato a sinistra, comanda: *In* = avanti.

A dritta ordine inverso in battaglia.

724. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni con la dritta in testa, per metterlo in battaglia sul suo fianco dritto, il capitano cambia la guida; a tale oggetto comanda:

Guida a dritta.

Il capitano passa dal lato delle nuove guide, per avanti la testa dello squadrone, rettifica la loro direzione; quindi arresta la colonna, e comanda:

1. *A dritta ordine inverso in battaglia.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *A sinistra alli*=NEAMENTO.
5. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 720, e con i mezzi inversi.

725. — Per rimettere lo squadrone in colonna con la dritta in testa, il capitano comanda: 1. *Plotoni a sinistra*; 2. MARCIA, 3. ALTO (*o in*= AVANTI); 4 *Guida a sinistra.*

Il capitano passa dal lato delle guide.

Si può parimente rimettere lo squadrone in battaglia nell'ordine naturale, col movimento di *plotoni mezzo-giro a sinistra* (o *a drita.*)

726. — Lo squadrone essendo in battaglia, si rompe per la sinistra per marciare a dritta, secondo i principi prescritti al n.° 723, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni rompete per la sinistra*=*per marciare a dritta*; 2. MARCIA.

727. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni con la sinistra in testa, si mette in battaglia sul suo fianco sinistro (dopo aver cambiata la guida ed arrestata la colonna), secondo i

principî prescritti al n.° 724, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *A sinistra ordine inverso in battaglia*; 2. MARCIA; 3. ALTO; 4. *Alli*=NEAMENTO; 5. FERMI.

728. — Per rimettere lo squadrone in colonna con la sinistra in testa, il capitano comanda: 1. *Plotoni a dritta*; 2. MARCIA; 3. ALTO (o *in*=AVANTI); 4. *Guida a dritta.*

Può parimente rimettere lo squadrone in battaglia nell'ordine naturale, col movimento di *plotoni mezzo-giro a dritta* (o *a sinistra.*)

Rompere in dietro per la dritta per marciare a sinistra.

729. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Plotoni rompete in dietro per la dritta = per marciare a sinistra.*
2. MARCIA.

(Tav. 88, *fig.* B.) Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *Plotone mezzo-giro a dritta.*

Al comando MARCIA, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone esegue il suo *mezzo-giro*; quando il movimento è presso che terminato, il suo comandante comanda: 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a sinistra*; e dopo di aver marciato 10 passi

direttamente in avanti, comanda: 1. *A dritta* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI.

Il comandante del secondo plotone, e successivamente quello del terzo e quello del quarto, comandano: *Plotone mezzo-giro a dritta*, quando il comandante del plotone che sta alla loro dritta comanda MARCIA, e comandano MARCIA, quando il plotone della loro dritta ha percorso i tre quarti della sua prima conversione.

Sulla dritta in battaglia.

730. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per metterlo in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, il capitano comanda:

1. *Sulla dritta in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*
4. FERMI.

(Tav. 89.) Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *A dritta*.

Al secondo comando, comanda GIRATE; il plotone gira a dritta e si porta direttamente in avanti al comando *In* = AVANTI; quando ha marciato 30 passi, il suo comandante comanda ALTO, ed immediatamente dopo: *alli* = NEAMENTO.

Gli altri plotoni continuano a marciare direttamente in avanti, senz' accostarsi alla linea di battaglia; a misura che ciascuno di essi arriva all' altura della quarta fila di sinistra del plotone che dev'essere situato alla sua dritta, il comandante del plotone comanda: 1. *A dritta* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI; si dirige verso il posto che deve occupare in battaglia, e quando è arrivato all' altura dei serrafile comanda ALTO, ed immediatamente dopo: *Alli* = NEAMENTO.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: FERMI.

Sulla sinistra ordine inverso in battaglia.

731. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per metterlo in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco sinistro, il capitano comanda:

1. *Sulla sinistra, ordine inverso in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*
4. FERMI.

Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *A sinistra.*

Al comando MARCIA, comanda: GIRATE;

il plotone gira a sinistra e si porta direttamente in avanti al comando : *In* = AVANTI; quando ha marciato 30 passi, il suo comandante comanda ALTO, ed immediatamente dopo : *a sinistra alli* = NEAMENTO.

Gli altri plotoni continuano a marciare direttamente in avanti, senz' accostarsi alla linea di battaglia ; a misura che ciascuno di essi arriva all' altura della quarta fila di dritta del plotone che dev' essere situato alla sua sinistra, il comandante del plotone comanda : 1. *A sinistra* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI, si dirige verso il posto che deve occupare in battaglia, e quando è arrivato all' altura dei serrafile comanda : ALTO, e subito : *a sinistra alli* = NEAMENTO.

Quando lo squadrone è allineato, il capitano comanda : FERMI.

732. — Lo squadrone essendo in battaglia, si rompe in dietro per la sinistra per marciare a dritta, secondo i principî prescritti al n.o 729, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni rompete in dietro per la sinistra* = *per marciare a dritta*; 2. MARCIA.

733. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, si mette in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco sinistro, secondo i principî prescritti al n.o 730, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Sulla sinistra in battaglia*; 2. MARCIA; 3. *Guida a sinistra*; 4. FERMI.

734. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, si mette in battaglia sul prolungamento in avanti del suo fianco dritto, secondo i principi prescritti al n.° 731, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Sulla dritta ordine inverso in battaglia*; 2. Marcia; 3. *Guida a dritta*; 4. Fermi.

Rompere per plotoni sulla direzione delle ale in avanti.

735. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Per plotoni=rompete lo squadrone.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

(Tav. 90.) Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *Plotone in avanti*, e quelli degli altri tre plotoni comandano: *Plotone mezzo-a-dritta.*

Al comando marcia, ripetuto da questi stessi uffiziali, il primo plotone si porta in avanti; il suo comandante ripete l' indicazione della guida.

Ciascun comandante degli altri plotoni, quando il suo *mezzo-a-dritta* è eseguito, comanda: 1. *In* = avanti; 2. *Guida a sinistra*, e marcia in seguito direttamente in avanti. Quando la sinistra del suo plotone

arriva nella direzione del plotone che precede, comanda: 1. *Mezzo* = (*a*) SINISTRA; 2. *In* = AVANTI, per entrare nella colonna.

Il capitano comanda la guida quando il primo plotone ha scastrato, e gli dà un punto di direzione.

In avanti in battaglia.

736. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per formarlo in battaglia sulla testa della colonna, il capitano comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*
4. FERMI.

(Tav. 91.) Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *Plotone in avanti*, e quelli degli altri tre plotoni comandano: *Plotone mezzo-a-sinistra*.

Al comando MARCIA, ripetuto da questi stessi uffiziali, il primo plotone si porta in avanti; il suo comandante ripete l'indicazione della guida, e quando ha marciato 30 passi comanda: 1. ALTO, ed immediatamente dopo, 2. *Alli* = NEAMENTO.

Ciascun comandante degli altri plotoni quando il *mezzo-a-sinistra* è eseguito co-

manda; 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a dritta*, e marcia quindi direttamente in avanti.

Quando la dritta del suo plotone giunge in direzione della sinistra del plotone che precede, comanda: 1. *Mezzo* = (*a*) DRITTA; 2. *In* = AVANTI, e quando è arrivato all'altura dei serrafile: 1. ALTO, ed immediatamente dopo; 2. *Alli* = NEAMENTO.

Quando lo squadrone è allineato, il capitano comanda: FERMI.

737. — La formazione in avanti in battaglia si esegue della stessa maniera, trovandosi la colonna in marcia; in questo caso il comandante del primo plotone continuando a marciare, non comanda *plotone in avanti*, nè MARCIA, ma ripete soltanto l'indicazione della guida.

738. — Lo squadrone essendo in battaglia, si rompe sulla direzione dell'ala sinistra in avanti, secondo i principî prescritti al n.° 735, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra per plotoni* = *rompete lo squadrone*; 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta.*

739. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, si forma in battaglia sulla testa della colonna coi principî prescritti al n.° 736, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *In avanti in battaglia*; 2. MARCIA; 3. *Guida a sinistra*; 4. FERMI.

Questa formazione si esegue, la colonna essendo in marcia, com'è prescritto al n.° 737.

Rompere per plotoni a dritta e marciare dopo la conversione.

740. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Plotoni a dritta.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, la prima fila di sinistra di ciascun plotone si prepara a scastrare leggermente, ed il perno a girare sopra se stesso.

Al comando MARCIA, ciascun plotone esegue il suo *a-dritta* coi principî delle conversioni a perno fisso.

Al terzo comando, i plotoni si portano direttamente in avanti.

Il capitano comanda *In* = AVANTI, al momento in cui le conversioni sono per terminare, e dà un punto di direzione alla guida della colonna; bada che le ale marcianti scastrino nello stesso tempo, conversino ed arrivino insieme in colonna, e che i perni si rimettano contemporaneamente in movimento all'ultima parte del comando *In* = AVANTI.

In avanti ordine inverso in battaglia.

741. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per formarlo in battaglia nell' ordine inverso sulla testa della colonna, il capitano comanda:

1. *In avanti ordine inverso in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*
4. FERMI.

Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda: *Plotone in avanti*, e quelli degli altri tre plotoni, comandano: *Plotone mezzo-a-dritta.*

Al secondo comando, ripetuto da questi stessi uffiziali, il movimento si esegue com'è prescritto al n.° 736, e con i mezzi inversi.

Questa formazione si esegue nello stesso modo, la colonna essendo in marcia; in questo caso il comandante del primo plotone non comanda *plotone in avanti*, nè MARCIA, ma ripete l' indicazione della guida.

742. — Lo squadrone essendo in battaglia, si rompe per plotoni a sinistra, e si porta in avanti dopo la conversione, secondo i principî prescritti

al n.° 740, e con i mezzi inversi, coi comandi; 1. *Plotoni a sinistra*; 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a dritta.*

743. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la sinistra in testa, si forma in ordine inverso in battaglia sulla testa della colonna, secondo i principî prescritti al n.° 741, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *In avanti ordine inverso in battaglia*; 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta*; 4. FERMI.

Questa formazione si esegue nello stesso modo, la colonna essendo in marcia; in questo caso il comandante del primo plotone non comanda *plotone in avanti*, nè MARCIA, ma ripete l'indicazione della guida.

Rompere per plotoni a dritta, testa di colonna a sinistra o mezzo-a-sinistra.

744. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Plotoni a dritta = testa di colonna a sinistra* (o *mezzo-a-sinistra.*).
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Al comando MARCIA, ciascun plotone eseguе il suo *a-dritta*.

Al terzo comando, il comandante del pri-

mo plotone comanda subito: 1. *A sinistra*= GIRATE; 2. *In* = AVANTI; gli altri plotoni si portano direttamente in avanti, e girano successivamente al comando dei loro comandanti, sullo stesso terreno dove ha girato il primo.

Il capitano comanda: *In* = AVANTI, al momento in cui le conversioni sono per terminare, e dà un punto di direzione.

Sulla coda della colonna in dietro in battaglia.

745. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per formarlo in battaglia dalla parte opposta alla sua direzione, cioè con la fronte in dietro, il capitano comanda:

1. *Plotoni mezzo-giro a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In avanti in battaglia.*
4. MARCIA.
5. *Guida a sinistra.*
6. FERMI.

(Tav. 92.) Al secondo comando, ciascun plotone esegue il suo *mezzo-giro*.

Al quarto comando, il comandante del quarto plotone, che diviene testa di colonna, quando la sua conversione sta per ter-

minare, comanda: 1. *In*=AVANTI; 2. *Guida a sinistra*; e quando ha marciato 30 passi, 1. ALTO; 2. *A sinistra alli*=NEAMENTO.

I comandanti degli altri plotoni, a tre quarti della loro conversione, comandano: 1. *In*=AVANTI; 2. *Guida a sinistra*, e si dirigono verso il posto che devono occupare nell' ordine di battaglia, conformandosi pel resto a ciò ch' è prescritto per l' *in avanti in battaglia con la sinistra in testa*, n.° 739.

Il capitano comanda: *In avanti in battaglia*, in modo da comandare MARCIA, e *guida a sinistra*, quando i plotoni hanno eseguito tre quarti della conversione.

Sulla coda della colonna in dietro ordine inverso in battaglia.

746. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni, con la dritta in testa, se si presentano degli ostacoli sul fianco sinistro della colonna, per formarla in battaglia dalla parte opposta alla sua direzione, cioè con la fronte in dietro, il capitano comanda:

1. *Plotoni mezzo-giro a dritta.*
2. MARCIA.
3. *In avanti ordine inverso in battaglia.*

4. MARCIA.
5. *Guida a dritta.*
6. FERMI.

Al secondo comando, ciascun plotone esegue il suo *mezzo-giro*.

Al quarto comando, il comandante del quarto plotone, che diviene testa di colonna, quando la sua conversione sta per terminare, comanda: 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a dritta*, e quando ha marciato 30 passi: 1. ALTO; 2. *Alli* = NEAMENTO.

I comandanti degli altri plotoni, a tre quarti della conversione comandano: 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a dritta*, e si dirigono verso il posto che devono occupare nell' ordine di battaglia, conformandosi pel rimanente a quanto è prescritto per l' *in avanti ordine inverso in battaglia*, *con la sinistra in testa.*

747. — Lo squadrone essendo in battaglia, si rompe per plotoni a sinistra, testa di colonna a dritta, o mezzo-a-dritta, secondo i principî prescritti al n.° 744 e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni a sinistra* = *testa di colonna a dritta* (o *mezzo-a-dritta*); 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a dritta.*

748. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni; con la sinistra in testa, si forma in battaglia dalla parte opposta alla sua direzione; cioè con la fronte in dietro, secondo i principî pre-

scritti al n.° 745 e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni mezzo-giro a dritta*; 2. MARCIA; 3. *In avanti in battaglia*; 4. MARCIA; 5. *Guida a dritta*; 6. FERMI.

749. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la sinistra in testa, se si presentano degli ostacoli sul fianco dritto della colonna, si forma in battaglia secondo i principî prescritti al n.° 746 e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni mezzo-giro a sinistra*; 2. MARCIA; 3. *In avanti ordine inverso in battaglia*; 4. MARCIA; 5. *Guida a sinistra*; 6. FERMI.

Rompere per plotoni a dritta, testa di colonna a dritta o mezzo-a-dritta.

750. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Plotoni a dritta = testa di colonna a dritta* (o *mezzo-a-dritta.*)
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Al secondo comando, ciascun plotone esegue il suo *a-dritta.*

Al terzo comando, il comandante del primo plotone comanda immediatamente: 1. *A dritta* = GIRATE; 2. *In* = AVANTI. Gli

altri plotoni si portano direttamente in avanti, e girano successivamente al comando dei loro comandanti, sullo stesso terreno dove ha girato il primo.

Il capitano comanda *In* = AVANTI, quando le conversioni stanno per finire.

Sulla testa della colonna in dietro in battaglia.

751. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la dritta in testa, per formarlo in battaglia sulla testa della colonna facendo fronte dalla parte opposta alla sua direzione, cioè con la fronte in dietro, il capitano comanda:

1. *In avanti ordine inverso in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

(Tav. 93.) Ciò che si esegue com'è prescritto per l'*in avanti ordine inverso in battaglia, con la dritta in testa*, n.° 741, ma senza rettificare l'allineamento.

Lo squadrone essendo formato, il capitano immediatamente comanda:

1. *Plotoni mezzo-giro a sinistra.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Sulla testa della colonna in dietro ordine inverso in battaglia.

752. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la dritta in testa, se si presentano degli ostacoli sul fianco dritto, per formarlo in battaglia sulla testa della colonna facendo fronte dalla parte opposta alla sua direzione, cioè con la fronte in dietro, il capitano comanda:

1. *In avanti in battaglia.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

Ciò che si esegue com' è prescritto per l' *in avanti in battaglia, con la dritta in testa*, n.° 736, ma senza rettificare l' allineamento.

Lo squadrone essendo formato, il capitano immediatamente comanda:

1. *Plotoni mezzo-giro a dritta.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *A sinistra alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

753. — Lo squadrone essendo in battaglia, si

rompe per plotoni a sinistra, testa di colonna a sinistra o mezzo-a-sinistra, secondo i principî prescritti al n.° 750, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni a sinistra = testa di colonna a sinistra* (*ò mezzo-a-sinistra*); 2. Marcia; 3. *In =* avanti; 4. *Guida a dritta.*

754. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la sinistra in testa, si forma in battaglia sulla testa della colonna, facendo fronte dalla parte opposta alla sua direzione, cioè con la fronte in dietro, secondo i principî prescritti al n.° 751, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *In avanti ordine inverso in battaglia*; 2. Marcia; 3. *Guida a dritta*, ed essendo formato lo squadrone: 1. *Plotoni mezzo-giro a dritta*; 2. Marcia; 3. Alto; 4. *A sinistra alli*=neamento; 5. Fermi.

755. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la sinistra in testa, se si presentano degli ostacoli sul fianco sinistro, si forma in battaglia sulla testa della colonna, facendo fronte dalla parte opposta alla sua direzione, cioè con la fronte in dietro, secondo i principî prescritti al n.° 752, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *In avanti in battaglia*; 2. Marcia; 3 *Guida a sinistra*, ed essendo formato lo squadrone: 1. *Plotoni mezzo-giro a sinistra*; 2. Marcia; 3. Alto; 4. *Alli* = neamento; 5. Fermi.

Tutte le formazioni per far fronte in dietro si eseguono nello stesso modo, la colonna essendo in marcia.

Movimenti per quattro, lo squadrone essendo in colonna per plotoni.

756. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la dritta in testa, per fargli acquistar terreno verso il suo fianco sinistro, il capitano comanda :

1. *Per quattro a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

(Tav. 94, *fig.* A.) Al secondo comando, le conversioni si eseguono in ciascuna riga di quattro, com'è prescritto al n.º 637.

Se invece di portarsi in avanti, dopo di aver fatto *per quattro a sinistra*, il capitano vuole arrestare la colonna, comanda : ALTO.

Per ripigliare una direzione parallela alla primitiva, e rimettersi in colonna per plotoni, il capitano comanda :

1. *Per quattro a dritta.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

Ciò che si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Se invece di arrestare la colonna, il capitano vuol portarla in avanti, comanda: 3. *In*=AVANTI; 4. *Guida a sinistra.*

757. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la dritta in testa, gli si fa acquistar terreno verso il suo fianco dritto coi comandi: 1. *Per quattro a dritta*; 2. MARCIA; 3. *In*= AVANTI; 4. *Guida a sinistra*; gli si fa ripigliare la primitiva direzione, coi comandi: 1. *Per quattro a sinistra*; 2. MARCIA; 3. ALTO; (*o in*= AVANTI; 4. *Guida a sinistra.*

758. — Lo squadrone essendo in colonna per plotoni con la dritta in testa, per farlo marciare in dietro, il capitano comanda:

1. *Per quattro mezzo-giro a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

(Tav. 94, *fig.* B.) Al secondo comando, il movimento si esegue in ciascuna riga di quattro, com' è prescritto al n.° 641.

Se invece di portarsi in avanti, dopo il mezzo-giro a sinistra per quattro, il capitano vuole arrestare la colonna, comanda: ALTO.

Per rimettere la colonna nella direzione primitiva, il capitano comanda:

1. *Per quattro mezzo-giro a dritta.*
2. MARCIA.
3. ALTO.

Ciò che si esegue come quì sopra è prescritto, e con i mezzi inversi.

759. — Se il capitano vuol portarsi in avanti, comanda: 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a sinistra.*

In tutti i movimenti di a dritta o a sinistra per quattro, i comandanti dei plotoni si portano all'altura della prima riga del loro plotone, dal lato della guida. Il capitano si situa avanti il centro della colonna.

Nei mezzi giri a sinistra o a dritta per quattro, i comandanti dei plotoni passano, per l'ala indicata, a situarsi avanti il centro dei rispettivi plotoni.

Nella marcia di fianco, il capitano bada che tutte le righe marcino alla stess' altura, si regolino dalla parte della guida, conservino una direzione parallela a quella del primo plotone; che i cavalieri seguano esattamente a due piedi di distanza quelli che li precedono, ed eseguano con precisione gli scastramenti e gl' incastramenti prodotti da questi movimenti; bada parimente che i comandanti dei tre ultimi plotoni mantengano i loro intervalli dalla parte della guida, per trovarsi alle loro distanze quando lo squadrone ripiglia l' ordine di colonna.

Le righe essendo state numerate per quattro prima di montare a cavallo, se accade che una delle righe di quattro fosse ridotta a tre, la riga fa nello stesso modo il suo movimento come se fosse completa.

I movimenti per quattro si eseguono nel modo stesso, la colonna essendo in marcia.

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni con la sinistra in testa, tutti questi movimenti si eseguono con gli stessi principî.

ARTICOLO III.

Marcia dello squadrone in battaglia.

Contromarcia.

Delle conversioni.

Conversioni a perno fisso.

Conversioni a perno movente.

Marcia obbliqua individuale.

Marcia obbliqua per truppa.

Movimenti per quattro.

Lo squadrone essendo in battaglia, fargli acquistar terreno in dietro e rimetterlo sull'antica fronte.

Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni a dritta e rimetterlo in linea.

Lo squadrone marciando in battaglia, farlo marciare in dietro con un mezzo-giro per plotoni.

Lo squadrone marciando in

battaglia, romperlo per plotoni sulla direzione delle ale in avanti, e formarlo di nuovo.

Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni sulla direzione delle ale in avanti, raddoppiando l'andatura e formarlo di nuovo.

Passaggio di ostacoli.

Marcia dello squadrone in battaglia.

760. — I principî della marcia diretta, prescritti ai n.i 579 e seguenti, sono applicabili allo squadrone.

I cavalieri, per mantenersi allineati, devono toccare leggermente lo stivale del loro vicino dalla parte della guida: si ricorda qui questo principio, ch'è il solo mezzo di conservare l'agiatezza nella riga e l'allineamento individuale. Per l'allineamento generale, bisogna che i sottufficiali e le file d'inquadramento cerchino di restare allineati fra loro e sull'insieme della truppa; essi dunque non sono obbligati a tenere la testa diretta; ma devono da tanto in tanto portare lo sguardo dalla parte della guida, per mantenersi alla sua altura, evitando di portar la mano da quella parte, per non cagionare stringimento nella riga.

761.— È stato già prescritto che la guida di una truppa non deve mai mettersi in movimento con impeto; la guida dello squadrone deve adunque cominciare gradatamente l'andatura indicata, e portarla a poco a poco al suo grado. È lo stesso per passare da un' andatura lenta ad un' andatura vivace, o da un' andatura vivace ad una lenta; questo principio è applicabile egualmente ai cavalieri, che devono riacquistare il loro allineamento a poco a poco allungando o rallentando l' andatura.

La direzione data alla guida influendo essenzialmente sulla regolarità della marcia, è necessario che il punto fisso sia scelto sempre in una direzione esattamente perpendicolare alla fronte dello squadrone.

762. — Il capitano, dopo aver comandato la guida, si porta in dietro, ed indica alla guida il punto fisso sul quale si deve marciare.

Dato il punto di direzione, il capitano si porta al centro del suo squadrone, facendogli fronte, per assicurarsi che al comando di esecuzione tutti si mettano contemporaneamente in movimento. Egli può portarsi da per tutto ove crede necessaria la sua presenza, per assicurare la direzione della marcia.

763. — Gli uffiziali devono rimanere costantemente allineati sul primo uffiziale dalla parte della guida, mantenersi ad un passo dal centro del loro plotone, e marciare ben direttamente in avanti, perchè dal loro allineamento dipende in parte quello dello squadrone.

764. — La guida dello squadrone deve rego-

lare la sua andatura in modo da conservare sempre lo stesso grado di velocità, per non obbligare l'ala opposta ad aumentare o rallentare la sua. Questa guida a misura che avanza deve prendere nuovi punti intermedi, per poter senza deviare dirigersi sul punto dato.

765. — Se nel mettersi in marcia, i cavalieri si stringono e portano la mano a sinistra, è una pruova quasi certa, che il punto di direzione sta a sinistra della perpendicolare; se al contrario, i cavalieri si aprono a dritta e sono obbligati di portarvi la mano, è una pruova che il punto di direzione è stato indicato a dritta della perpendicolare; allora il capitano dà un altro punto di direzione più a dritta o più a sinistra.

I cavalieri della seconda riga devono esattamente conservare la loro distanza, ed i serrafile marciare bene allineati.

766. — La regolarità della marcia in battaglia dipendendo molto dall'attenzione delle file d'inquadramento nel conservare il loro allineamento, e nel marciare senza serrarsi ed aprirsi, queste file vi devono essere da principio esercitate separatamente.

767. — Lo squadrone essendo in battaglia ed esattamente allineato, il capitano comanda:

1. *File d'inquadramento in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. MARCIA.

(Tav. 95.) Al secondo comando, i ser-

rafile si situano alla dritta delle seconde righe dei rispettivi plotoni.

Al comando MARCIA, i comandanti dei plotoni e le file d'inquadramento si portano in avanti ben direttamente; queste ultime conservano fra esse l'intervallo necessario per far entrare i cavalieri dei loro plotoni, e quando hanno marciato 30 passi, il capitano comanda:

1. *File d' inquadramento.*
2. ALTO.

Al secondo comando, i comandanti dei plotoni e le file d'inquadramento si arrestano.

Il capitano, dopo di essersi assicurato che le file d' inquadramento hanno marciato in una direzione ben perpendicolare e su di una linea parallela alla fronte dello squadrone, le rimette in movimento, e le fa seguire dallo squadrone alla distanza di 30 passi; all' oggetto comanda:

1. *Squadrone in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. MARCIA.

Al comando MARCIA, le file d' inquadramento e lo squadrone si portano in avanti.

768. — Le file d' inquadramento e lo squadrone avendo esattamente marciato nella direzione, data per arrestare, il capitano comanda:

1. *Squadrone.*
2. ALTO.

Al secondo comando, lo squadrone e le file d'inquadramento si arrestano.

769. — Per far rientrare i cavalieri negl'inquadramenti, il capitano dopo aver avvertito alle file d'inquadramento di non muoversi, comanda:

1. *Squadrone in avanti.*
2. MARCIA.

E ad un passo dalle file d'inquadramento:

1. *Squadrone.*
2. ALTO.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

Al secondo comando, i cavalieri si arrestano.

Al terzo comando, i cavalieri rientrano contemporaneamente nei loro intervalli senza impeto e si allineano.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: FERMI. I serrafile ripigliano il loro posto di battaglia dietro al centro dei rispettivi plotoni.

770. — Eseguito più volte questo travaglio al *passo*, si ripete al *trotto*.

771. — Quando le file d'inquadramento si sono abituate a regolarsi tra esse e non su i cavalieri

della loro riga, si esercita lo squadrone intero a marciare in battaglia, prima al *passo*, e progressivamente al *trotto* ed al *galoppo*.

772. — Lo squadrone essendo in battaglia, per portarlo in avanti, il capitano comanda:

1. *Squadrone in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. MARCIA.

(Tav. 96, *fig.* A.) Al comando MARCIA, lo squadrone si mette in movimento.

773. — Per arrestare lo squadrone, il capitano comanda:

1. *Squadrone.*
2. ALTO.
3. *Alli* = NEAMENTO.
4. FERMI.

Al secondo comando, lo squadrone si arresta.

Al terzo comando, lo squadrone si allinea com'è prescritto al n.° 673.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: FERMI.

774. — Lo squadrone marciando al *passo*, per farlo passare al *trotto*, il capitano si assicura che il punto di direzione sia esatto, e che lo squadrone marci con assieme e senza ondeggiamento.

Allorchè i cavalieri hanno acquistata l'intelligenza e la destrezza necessarie per evitare gli ondeggiamenti, lo squadrone marciando al *trotto*, il capitano lo fa passare al *galoppo*.

Bada che i cavalieri tranquillino i loro cavalli e non faccino allungare l'andatura, difetto ordinario nelle marce al *galoppo*. All'oggetto i comandanti dei plotoni, la guida e le file d'inquadramen'o devono avere l'attenzione di mantenere i loro cavalli ad un *galoppo* moderato.

Nelle marce al *trotto*, e massimamente al *galoppo*, bisogna passare ad un andatura meno vivace tosto che si scorge qualche disordine.

Per far marciare al *galoppo*, si parte prima al *passo*, e quindi si passa al *trotto*; si segue la stessa progressione per arrestare, essendo al *galoppo*; si esercita poi lo squadrone a partire da piè fermo al *trotto*, al *galoppo*, e ad arrestarsi a queste andature.

Quando si arresta lo squadrone marciando al *trotto* o al *galoppo*, si bada che i cavalieri agiscano regolarmente con la mano e con le gambe, sostengano i loro cavalli per non rinculare dopo essersi arrestati, e rendano la mano tosto che i cavalli hanno ubbidito.

Lo squadrone è esercitato a marciare alternativamente con *la guida a dritta*, e con *la guida a sinistra*.

Contromarcia.

775. — Lo squadrone essendo in battaglia, per far fronte alla parte opposta, il capitano comanda:

*

1. *Contromarcia per la dritta.*
2. *Per quattro a dritta.*
3. Marcia.
4. *In* = avanti.
5. *Guida a sinistra.*

(Tav. 96, *fig.* B.) Al primo comando, il comandante del quarto plotone, passando per l'ala sinistra dello squadrone si porta, facendo fronte in dietro, con la groppa del suo cavallo a 12 passi dalle groppe dei cavalli di seconda riga, in modo che il sottuffiziale di dritta dello squadrone che deve situarsi alla sua sinistra, si trovi nella direzione lasciata dal sottuffiziale di sinistra dello squadrone.

Al terzo comando, si esegue ciò ch'è prescritto al n.° 637.

I comandanti dei plotoni marciano sul fianco, dalla parte della guida, ad un passo ed all'altura delle prime righe dei loro plotoni.

Al quarto comando, il comandante del primo plotone, comanda immediatamente: 1. *A dritta* = girate; e 2. *In* = avanti, quando la guida della colonna è nella direzione dell' uffiziale che si è stabilito per punto.

Il capitano, dopo di aver comandato marcia, si porta alla testa della colonna, per dirigerla e per formare lo squadrone in die-

tro su di una linea parallela a quella che occupava precedentemente.

Allorchè la prima riga di otto sta per arrivare al punto, il capitano comanda:

1. *Per quattro a sinistra.*
2. MARCIA.
3. ALTO.
4. *Alli* = NEAMENTO.
5. FERMI.

Il capitano comanda: *Per quattro a sinistra*,, bastantemente a tempo, per comandare MARCIA quando la prima riga di otto sta a 3 passi dal punto.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: FERMI. A questo comando l'uffiziale che si è stabilito per punto, passando prontamente per dietro allo squadrone, ripiglia il suo posto di battaglia.

La contromarcia dev' eseguirsi con preferenza al *trotto;* all' oggetto, dopo il secondo comando, il capitano indica l' andatura.

776. — Questo movimento si esegue per l'ala sinistra secondo gli stessi principi, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Contromarcia per la sinistra;* 2. *Per quattro a sinistra;* 3. MARCIA 4. *In* = AVANTI; 5. *Guida a dritta*, e quindi 1. *Per quattro a dritta;* 2. MARCIA; 3. ALTO 4. *A sinistra alli* = NEAMENTO; 5. FERMI. Il

questo caso il comandante del primo plotone va a situarsi per punto.

Delle conversioni.

777. — I principi delle conversioni prescritte pel plotone ai n.[i] 596 e seguenti, sono applicabili allo squadrone conversando a perno fisso o a perno movente. L'esecuzione n'è più difficile, perchè la fronte e più estesa; essa esige da parte degli uffiziali, delle file d'inquadramento, e di ciascun cavaliere, una continuata e particolare attenzione.

778. — Durante la conversione, i comandanti dei plotoni si mantengono al centro della loro truppa, ed esattamente allineati fra loro, contenendo i loro cavalli su di un arco di cerchio più o meno grande, in ragione della loro lontananza dal perno. Il comandante del plotone sul quale si conversa, si regola su quello del plotone dell'ala marciante, ed ha l'attenzione di fare progressivamente il suo movimento, a misura che questo uffiziale avanza nella nuova direzione.

Il comandante del plotone dell'ala marciante descrive il suo cerchio, in modo da non allontanarsi dagli altri comandanti dei plotoni, e soprattutto di non avvicinarvisi.

Le file d'inquadramento si regolano fra loro e sull'insieme della truppa, osservando in pari tempo la progressione dell'ala marciante, e mantenendosi su gli archi di cerchio che devono descrivere.

779. — Il sottuffiziale dell'ala sulla quale si esegue il movimento n'è il perno.

In ogni specie di conversione, l'ala marciante di uno squadrone deve misurare con molta esattezza il suo arco di cerchio, che s'è troppo grande, fa aprire le file, le disunisce, e rende la conversione più lunga; s'è troppo piccolo, le file si stringono, vi è disordine ed il perno è forzato.

Conversioni a perno fisso.

780. — Lo squadrone è esercitato alle conversioni a perno fisso, prima al *passo*, quindi al *trotto*; non si fanno eseguire al *galoppo*, che quando i cavalieri sono bene addestrati nelle due prime andature.

Lo squadrone essendo a piè fermo ed esattamente allineato, il capitano comanda:

1. *Squadrone in circolo a dritta.*
2. MARCIA.

(Tav. 97.) Ciò che si esegue coi principî prescritti al n.° 603.

781. — Per arrestare la conversione, il capitano comanda:

1. *Squadrone.*
2. ALTO.
3. *A sinistra alli*=NEAMENTO.
4. FERMI.

Al primo comando, i cavalieri della seconda riga raddrizzano i cavalli e ritornano ai loro capifila.

Al secondo comando, tutti i cavalieri si arrestano.

Al terzo comando lo squadrone si allinea.

Lo squadrone essendo allineato il capitano comanda: FERMI.

782. — Se invece di arrestare, si vuol far ripigliare la marcia diretta, si comanda:

1. *In* = AVANTI.
2. *Guida a sinistra.*

Alla prima parte del primo comando, i cavalieri della seconda riga raddrizzano i cavalli e ritornano ai rispettivi capifila.

Alla seconda parte del primo comando, lo squadrone si porta in avanti, all'andatura alla quale si marciava prima della conversione.

783. — Quando si esercita lo squadrone alle conversioni, si arresta subito che vi è il menomo disordine; si avverte da dove è derivato l'errore, e s'indicano i mezzi per ripararlo.

Quando i cavalieri cominciano a capire questi movimenti, si fa loro percorrere più volte di seguito il circolo intero. Si bada che si mantengano allineati, col contatto alla parte del perno, e che il centro non esca avanti nè resti in dietro.

Quando si vuole arrestare la conversione, bisogna, soprattutto alle andature vivaci, dare il comando *squadrone*, bastantemente a tempo acciò i cavalieri possano prepararsi ad arrestare, e quello di ALTO quando l'ala marciante sta per arrivare

nella nuova direzione, onde il perno non sia obbligato a muoversi.

Allorchè dopo la conversione vuol portarsi lo squadrone in avanti, la prima parte del comando *in* = AVANTI dev' essere data bastantemente a tempo ed essere abbastanza prolungata, acciò i cavalieri della seconda riga raddrizzino i cavalli e ritornino ai rispettivi capifila; e che all'ultima parte del comando, che dev' essere data nel momento in cui l' ala marciante giunge nella nuova direzione, il perno parte con franchezza alla stess'andatura dell' ala marciante. Tutti i cavalieri raddrizzano allora i loro cavalli, e ripigliano simultaneamente la marcia diretta, all' andatura alla quale marciavano precedentemente, o a quella ch'è stata comandata per la conversione.

784. — Lo squadrone conversando bene al *passo*, per farlo passare al *trotto*, il capitano sceglie il momento in cui i cavalli sono più tranquilli e conversano col maggiore assieme. Dopo uno o due giri, rimette lo squadrone al *passo*. Lo squadrone conversando bene al *trotto*, è esercitato a conversare al *galoppo*, con gli stessi principî. Dopo uno o due giri, si fa passare al *trotto*, e quindi al *passo*.

785. — Quando i cavalieri hanno acquistata l'abitudine, e la conoscenza di questi movimenti, sono esercitati a cambiare il lato della conversione senz'arrestarsi. Questi cambiamenti di conversione alle due mani si eseguono al *passo*, ed al *trotto*; non si eseguono mai al *galoppo*.

Lo squadrone conversando in circolo a dritta, al *passo* o al *trotto*, il capitano comanda:

1. *Squadrone in circolo a sinistra.*
2. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 606.

786. — Le conversioni al *galoppo*, ed i cambiamenti di conversione senz'arrestare, richiedono molta attenzione da parte dei cavalieri e massimamente dei sottuffiziali; l'esatta esecuzione di questi movimenti dipende dalla loro intelligenza a ben misurare l'arco di cerchio ed il grado di velocità della loro andatura.

Lo squadrone è quindi esercitato a conversare al *trotto* o al *galoppo*, partendo da piè fermo, e ad arrestarsi conversando a queste andature.

787. — Lo squadrone essendo a piè fermo, il capitano comanda:

1. *Squadrone.* { *A dritta* (*o a sinistra.*) / *Mezzo-giro a dritta* (*o mezzo-giro a sinistra.*) / *Mezzo-a-dritta* (*o mezzo-a-sinistra.*) }
2. MARCIA.
3. *Squadrone.*
4. ALTO.
5. *A sinistra alli*=NEAMENTO (*o alli*=NEAMENTO.)
6. FERMI.

Ciò che si esegue com'è prescritto ai n.[i] 608 e seguenti.

Il capitano ha l' attenzione di frapporre, fra il primo comando e quello di MARCIA, bastante intervallo per dar tempo ai cavalieri di riunire i loro cavalli, in modo da partire simultaneamente con franchezza e senza impeto.

Questi movimenti sono eseguiti alle diverse andature; ma non devono ripetersi con molta frequenza al *galoppo*, per non faticare i cavalli.

788. — Lo squadrone essendo in marcia ed esercitato alle conversioni a perno fisso alle tre andature, il capitano comanda:

1. *Squadrone.* { *A dritta (o a sinistra.)* / *Mezzo-giro a dritta (o mezzo-giro a sinistra.)* / *Mezzo-a-dritta (o mezzo-a-sinistra.)* }

2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra* (o *a dritta.*)

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 612.

789. — Lo squadrone essendo in marcia, per farlo conversare raddoppiando l' andatura, il capitano fa precedere il comando *trotto* o *galoppo* a quello di MARCIA.

Al comando MARCIA, il perno si arresta sul posto; l'ala marciante prende l'andatura indicata.

Al terzo comando, il perno e tutto lo squadrone, prendono l'andatura indicata per la conversione.

Conversioni a perno movente.

790. — Nelle conversioni a perno movente, il perno deve descrivere *un arco di cerchio di 20 passi*, rallentando l'andatura; l'ala marciante aumenta la sua. La sesta fila del secondo plotone dalla parte del perno, che sta alla metà del raggio della conversione, conserva l'andatura alla quale marciava precedentemente. I cavalieri situati fra questa fila ed il perno diminuiscono proporzionatamente l'andatura; quelli situati fra questa stessa fila e l'ala marciante l'aumentano proporzionatamente.

La conversione a perno movente si comanda indistintamente sulla guida o sull'ala opposta.

Dopo una conversione a perno movente, la guida rimane ov'era prima della conversione, e le si dà un nuovo punto di direzione.

Fino a che lo squadrone non ha eseguite delle conversioni a perno fisso al *galoppo*, il capitano deve far conversare a perno movente, solamente al *passo*, acciocchè l'ala marciante che deve aumentare l'andatura non debba prendere che il *trotto*.

791. — Lo squadrone marciando in battaglia, per fargli cambiar direzione a dritta, il capitano comanda :

1. *A dritta* = GIRATE.
2. *In* = AVANTI.

(Tav. 98.) Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 614, il perno descrivendo *un arco di cerchio di 20 passi*.

Quando si esegue bene questa conversione al *passo*, l'ala marciante prendendo il *trotto*, si fa eseguire al *trotto*, l'ala marciante prendendo il *galoppo*.

Per cambiare direzione a sinistra, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *A sinistra*= GIRATE; 2. *In* = AVANTI.

Marcia obbliqua individuale.

792. — Lo squadrone marciando in battaglia, per fargli acquistar terreno verso il suo fianco dritto, senza cambiare la sua fronte, il capitano comanda:

1. *Obbliquo a dritta.*
2. MARCIA.

Per far ripigliare la primitiva direzione, il capitano comanda: *In* = AVANTI.

(Tav. 99, *fig.* A.) Ciò che si esegue com'è prescritto al n.º 616.

793. — Lo squadrone marciando in battaglia, gli si fa acquistar terreno verso il suo fianco sinistro, senza cambiare la sua fronte, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Obbliquo a sinistra*; 2. MARCIA; si ripiglia la primitiva direzione, al comando *In* = AVANTI.

794. — Durante la marcia obbliqua, il capita-

no bada che i comandanti dei plotoni si mantengano alla stess' altura, conservino fra essi lo stesso intervallo, e seguano delle direzioni parallele, per conservare l' allineamento generale.

Questo movimento si esegue al *passo* o al *trotto*, e non mai al *galoppo*.

Marcia obbliqua per truppa.

795. — Lo squadrone essendo in battaglia, per fargli acquistar terreno verso il suo fianco dritto, con la marcia obbliqua per plotoni, il capitano comanda:

1. *Plotoni mezzo-a-dritta.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

(Tav. 99, *fig.* B.) Al secondo comando, ciascun plotone fa il suo *mezzo-a-dritta* á perno fisso.

Al terzo comando, ciascun plotone si porta in avanti, conformandosi ai principî della marcia diretta.

Per far ripigliare allo squadrone la primitiva direzione, il capitano comanda:

1. *Plotoni mezzo-a-sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

Ciò che si esegue come qui sopra è detto e con i mezzi inversi.

796. — Nella marcia obbliqua per truppa, i perni dei plotoni devono arrestarsi simultaneamente al comando MARCIA, acciocchè tutte le conversioni si terminino nello stesso tempo.

Durante questa marcia, la guida di dritta del primo plotone ha la massima attenzione di marciare sul punto fisso che l'è stato indicato. Le guide degli altri plotoni osservano le loro distanze, prendono per capofila il quarto cavaliere dell'ala opposta alla guida del plotone che le precede, e si mantengono a due passi dietro a lui.

Il capitano si situa ordinariamente a due passi in fuori, ed all'altura della prima riga del secondo plotone.

I comandanti dei plotoni al centro dei rispettivi plotoni, con la testa dei loro cavalli all'altura dello stivale del cavaliere della seconda riga del plotone che precede.

797. — La marcia obbliqua per truppa si esegue al *passo*, al *trotto* ed al *galoppo*, lo squadrone essendo di piè fermo o in marcia.

798. — Lo squadrone essendo in battaglia, gli si fa acquistar terreno verso il suo fianco sinistro, secondo gli stessi principî, e con i mezzi inversi, coi comandi: *Plotoni mezzo-a-sinistra*; 2. MARCIA; 3. *In*=AVANTI; 4. *Guida a sinistra*; e si ripiglia la direzione primitiva, ai comandi: 1. *Plotoni mezzo-a-dritta*; 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a dritta.*

Movimenti per quattro.

799. — Lo squadrone essendo in battaglia, per fargli acquistar terreno verso il suo fianco dritto, il capitano comanda :

1. *Per quattro a dritta.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

(Tav. 100.) Ciò che si esegue com' è prescritto al n.° 637. I comandanti dei plotoni marciano sul fianco dalla parte della guida, ad un passo ed all' altura dei primi cavalieri dei loro plotoni.

800. — Lo squadrone avendo fatto per quattro a dritta, e trovandosi in colonna, per fargli cambiar direzione a sinistra, il capitano comanda :

Testa di colonna a sinistra.

Il comandante del primo plotone comanda : 1. *A sinistra* = GIRATE ; 2. *In* = AVANTI ; ciò che si esegue com' è prescritto al n.° 638.

Per cambiar direzione a dritta, il movimento si esegue secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, al comando: *Testa di colonna a dritta.*

801. — Per rimettere lo squadrone in battaglia, il capitano comanda :

1. *Per quattro a sinistra.*
2. Marcia.
3. Alto.
4. *Alli* = neamento.
5. Fermi.

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 639.

802. — Questi stessi movimenti si eseguono per la sinistra, secondo gli stessi principî, coi comandi : 1. *Per quattro a sinistra* ; 2. Marcia ; 3. *In* = avanti ; 4. *Guida a dritta*, e 1. *Per quattro a dritta* ; 2. Marcia ; 3. Alto ; 4. *A sinistra alli* = neamento ; 5 Fermi.

Lo squadrone essendo in battaglia, fargli acquistar terreno in dietro e rimetterlo sull'antica fronte.

803. — Lo squadrone essendo in battaglia, per far fronte alla parte opposta della sua direzione, il capitano comanda :

1. *Per quattro mezzo-giro a dritta.*
2. Marcia.
3. *In* = avanti.
4. *Guida a sinistra.*

(Tav. 101.) Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 641.

I comandanti del primo e del quarto plotone, passando per le ale dello squadrone, vanno a situarsi avanti al centro dei loro plotoni, i comandanti dei plotoni del centro, fanno individualmente il loro *mezzo-giro* e marciano dietro al centro dei rispettivi plotoni. Il capitano passando per la parte dov'è indicato il *mezzo-giro*, va a situarsi avanti al centro dello squadrone.

Dato il quarto comando, il capitano indica al cavaliere di sinistra dello squadrone un punto di direzione.

Il capitano rimette lo squadrone sull' antica fronte con lo stesso movimento di cui si è servito per farlo marciare in dietro.

I *mezzi-giri a sinistra per quattro* si eseguono secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi.

Questi movimenti *per quattro* si eseguono di piè fermo, e marciando al *passo* ed al *trotto*.

Lo squadrone marciando in battaglia romperlo per plotoni a dritta e rimetterlo in linea.

804. — Lo squadrone marciando in battaglia, per fargli acquistar terreno verso il suo fianco dritto, il capitano comanda :

1. *Plotoni a dritta.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 740, i perni arrestandosi sul posto, e la fila di sinistra di ciascun plotone scastrando leggermente e regolandosi su quella del plotone che sta alla testa, per giungere assieme in colonna.

805. — Per rimettere lo squadrone in linea, il capitano comanda:

1. *Plotoni a sinistra.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a dritta.*

Le ale marcianti si regolano su quella del plotone che sta alla testa della colonna, per arrivare assieme in linea.

Il capitano dà un punto di direzione alla guida.
Questi movimenti sono eseguiti con gli stessi principî, se lo squadrone marcia al *trotto* o al *galoppo*.

806. — Lo squadrone marciando in battaglia, gli si fa acquistar terreno verso il suo fianco sinistro, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni a sinistra*; 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a dritta*, e si rimette lo squadrone in linea, coi comandi: 1. *Plotoni a dritta*; 2. MARCIA; 3. *In* = AVANTI; 4. *Guida a dritta.*

Lo squadrone marciando in battaglia, farlo marciare in dietro con un mezzo giro per plotone.

807. — Lo squadrone marciando in battaglia con la guida a dritta, il capitano comanda:

1. *Plotoni mezzo—giro a dritta.*
2. MARCIA.
3. *In* = AVANTI.
4. *Guida a sinistra.*

(Tav. 102.) Al comando MARCIA, i perni si arrestano sul posto, e girano sopra essi stessi, raddrizzando le anche dei loro cavalli, le ale marcianti scastrano nello stesso tempo, regolandosi a dritta durante il primo quarto di conversione, in modo da arrivare assieme in colonna, ed a sinistra durante il secondo quarto di conversione, per arrivare assieme in battaglia. In ciascun plotone, la seconda riga ed i serrafile portano la mano dalla parte dell'ala marciante, per facilitare il movimento.

Al terzo comando, lo squadrone ripiglia la marcia diretta.

Al quarto comando, il capitano indica il punto di direzione.

Se dopo il mezzo-giro, si vuole arrestare lo squadrone invece di comandare *In* = AVANTI, il

capitano comanda: 3. Alto; 4. *A sinistra alli=neamento*; 5. Fermi.

808. — Questo movimento si esegue per la sinistra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Plotoni mezzo-giro a sinistra*; 2. Marcia; 3. *In* = avanti; 4. *Guida a dritta.*

I *mezzi-giri per plotoni* si eseguono di piè fermo e marciando al *trotto* ed al *galoppo*.

Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni sulla direzione delle ale in avanti e formarlo nuovamente.

809. — Il capitano comanda:

1. *Per plotoni=rompete lo squadrone.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 735, ad eccezione che il comandante del primo plotone, continuando a marciare, non comanda *plotone in avanti*, nè marcia, ma ripete l'indicazione della guida.

Lo squadrone si rompe nello stesso modo marciando al *trotto* ed al *galoppo*.

810. — Lo squadrone marciando in colonna

per plotoni con la dritta in testa, per formarlo alla stess' andatura, il capitano comanda:

1. *Formate lo squadrone.*
2. Marcia.
3. *Guida a dritta.*

Ciò che si esegue com' è prescritto al n.° 737, osservando che il serrafile del primo plotone prende il suo posto dopo l' indicazione della guida fatta dal comandante del plotone, gli altri serrafile prendono il loro posto di battaglia, a misura che i rispettivi plotoni entrano in formazione.

811. — La colonna marciando al *trotto*, bisogna conformarsi agli stessi principî, colla differenza che il comandante del primo plotone comanda: 1. *Passo*; 2. Marcia; e che ciascuno degli altri comandanti di plotone comanda: 1. *Passo*; 2. Marcia, arrivando in linea. Lo stesso è quando la colonna sta al *galoppo*, ciascun plotone passando successivamente al *trotto*.

812. — Lo squadrone marciando in battaglia, si rompe per plotoni, sulla direzione dell' ala sinistra in avanti, secondo i principî prescritti al n.° 809, e con i mezzi inversi, coi comandi: 1. *Per la sinistra = per plotoni = rompete lo squadrone*; 2. Marcia; 3. *Guida a dritta*, e si forma di nuovo alla stess'andatura, coi comandi: 1. *Formate lo squadrone*; 2. Marcia; 3. *Guida a sinistra.*

Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni sulla direzione delle ale in avanti, raddoppiando l'andatura, e formarlo di nuovo.

813. — Il capitano comanda :

1. *Per plotoni = rompete lo squadrone = trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda : *Trotto*, e quelli degli altri tre plotoni comandano : *Plotone mezzo-a-dritta = trotto.*

Al comando MARCIA, ripetuto da questi stessi uffiziali, il movimento si esegue com'è prescritto al n.° 735.

Lo squadrone marciando in battaglia al *trotto*, il movimento si esegue al *galoppo* cogli stessi principî.

814. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni con la dritta in testa, per formarlo raddoppiando l'andatura, il capitano comanda :

1. *Formate lo squadrone = trotto.*

2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

(Tav. 103.) Al primo comando, i comandanti dei tre ultimi plotoni comandano: *Plotone mezzo-a-sinistra = trotto.*

Al comando MARCIA, ripetuto dai comandanti dei tre ultimi plotoni, il primo plotone continua a marciare direttamente in avanti al *passo*, ed il suo comandante ripete l'indicazione della guida.

I tre altri plotoni eseguono il loro *mezzo-a-sinistra* al *trotto*, a perno fisso.

Il *mezzo-a-sinistra* essendo quasi terminato, i comandanti di questi plotoni comandano: 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a dritta*; si portano direttamente in avanti, e subito che la fila di dritta del loro plotone è in direzione della fila di sinistra del plotone che precede, comandano: 1. *Mezzo* = (*a*) DRITTA; 2. *In* = AVANTI e quindi: *Passo*, abbastanza a tempo per comandare: MARCIA quando il loro plotone arriva in linea; allora i cavalieri si rimettono al *passo* e si allineano marciando.

Ciascun plotone, dopo il suo *mezzo-a-sinistra*, si porta direttamente sul punto ove deve girare, e senza obbliquare verso i plotoni che precedono.

815. — Questo movimento si esegue, la colonna essendo al *trotto*, coi comandi: 1. *Formate*

lo squadrone = galoppo ; 2. Marcia ; 3. *Guida a dritta* ; il primo plotone continuando a marciare al *trotto*, ed i tre ultimi plotoni prendendo il *galoppo* per portarsi all'altura del primo, e rimettendosi al *trotto* quando vi sono giunti.

Quando la colonna sta al *galoppo*, si forma lo squadrone alla stess'andatura, com'è prescritto al n.° 811, ciascun plotone passando successivamente al *trotto*.

816. — Lo squadrone marciando in battaglia, si rompe per plotoni sulla direzione dell'ala sinistra in avanti, raddoppiando l'andatura, secondo i principi prescritti al n.° 813 e con i mezzi inversi, coi comandi ; 1. *Per la sinistra=per plotoni=rompete lo squadrone=trotto* (*o galoppo*); 2. Marcia ; 3. *Guida a dritta.* Si forma di nuovo raddoppiando l'andatura, coi comandi : 1. *Formate lo squadrone=trotto* (*o galoppo*); 2. Marcia ; 3. *Guida a sinistra.*

Passaggio di ostacoli.

817. — Lo squadrone marciando in battaglia, per fargli eseguire dei passaggi di ostacoli, il capitano comanda :

1. *Ostacolo.*
2. *Primo plotone.*
3. Alto.

(Tav. 104.) Al terzo comando, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo

plotone si arresta, ed il suo comandante comanda immediatamente: 1. *Obbliquo a sinistra = trotto;* 2. MARCIA; ed il plotone raddoppia sul secondo.

Quando il plotone che ha obbliquato si trova dietro a quello su cui ha raddoppiato, il suo comandante comanda: 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a dritta;* 3. *Passo;* 4. MARCIA.

Per far rientrare al suo posto il plotone che ha raddoppiato, il capitano comanda:

1. *Primo plotone.*
2. IN LINEA.

Al comando IN LINEA, il comandante del plotone comanda: 1. *Obbliquo a dritta = trotto;* 2. MARCIA; quando è rimpetto al posto che deve occupare, comanda: 1. *In* = AVANTI; 2. *Guida a sinistra;* 3. *Passo*, e quando arriva in linea: 4. MARCIA.

Il comandante del plotone ha l'attenzione di comandare: *In* = AVANTI un poco prima che la sua ultima fila abbia oltrepassato la fila di dritta del plotone sul quale si forma.

818. — Se la guida è a dritta, tosto che il primo plotone è rientrato in linea, il capitano indica la guida di nuovo; è lo stesso quando il quarto plotone è rientrato in linea, se la guida è a sinistra.

Si fa eseguire lo stesso movimento al secondo plotone, che conformandosi agli stessi principî si

mette in colonna dietro al primo plotone tobbliquando a dritta; quindi al terzo che si me te d ietro al quarto obbliquando a sinistra, ed al quarto che si situa dietro al terzo obbliquando a dritta: ciascun plotone dovendo sempre raddoppiare su quello col quale forma metà di squadrone.

I comandanti dei plotoni devono avere l' attenzione di dare prontamente i comandi prescritti, di far forzare un poco il grado di obbliquità, acciò il movimento sia più sollecitamente eseguito, e di prendere la loro distanza di plotone.

Tutti questi movimenti si fanno prima marciando al *passo*. Quando lo squadrone sta al *trotto*, il movimento si fa al *galoppo*.

819. — Lo squadrone marciando in battaglia, per far eseguire un passaggio di ostacolo sulla testa di ciascun plotone, il capitano comanda:

1. *In ogni plotone = per quattro* (o *per due*) *= trotto.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

(Tav. 105.) Al primo comando, i comandanti dei plotoni comandano: *Per quattro* (*o per due*) *= trotto.*

Al secondo comando, ripetuto da questi stessi uffiziali, ciascun plotone esegue il suo sdoppiamento com' è prescritto al n.° 625, i comandanti dei plotoni marciano avanti la testa del rispettivo plotone.

Ciascun plotone rotto così in colonna, deve conservare una direzione parallela con

quello dov'è la guida, mantenersi alla stess' altura e sempre a distanza di fronte per potersi formare nuovamente in linea.

Se il terreno obbliga un plotone a deviare dalla sua direzione, esso deve subito che lo può ripigliarla, come anche ripigliare la sua distanza dalla parte della guida.

Si può marciando così, sdoppiare *per due e per uno,* badando di raddoppiare *per due e per quattro* subito che il terreno lo permette.

Questi movimenti si eseguono, marciando lo squadrone al *trotto* o al *galoppo.*

Questo sdoppiamento essendo momentaneo, la guida si lascia dal lato dov' era nella marcia in battaglia, per non cambiare la base dell' allineamento.

820. — Per formar di nuovo lo squadrone, ciascun plotone avendo rotto per quattro o per due al *trotto*, con la dritta in testa, il capitano comanda:

1. *Formate i plotoni.*
2. MARCIA.
3. *Guida a dritta.*

Al primo comando, i comandanti dei plotoni comandano: *Formate il plotone.*

Al comando MARCIA, ripetuto da questi stessi uffiziali, ciascun plotone si forma com'è prescritto al n.° 622.

Se il terreno non permette di formar

tutti i plotoni simultaneamente, quello avanti cui si trova l'ostacolo si forma dietro all'altro plotone della sua metà di squadrone, e ripiglia il suo posto in linea subito che lo può.

821. — Questi movimenti si eseguono per la sinistra, secondo gli stessi principî e con i mezzi inversi, coi comandi : *In ogni plotone = per la sinistra per quattro (o per due) = trotto* ; 2. MARCIA ; 3. *Guida a sinistra* ; e per formarsi di nuovo : 1. *Formate i plotoni* ; 2. MARCIA ; 3. *Guida a sinistra*.

ARTICOLO IV.

Attacco.
Riunione.
Cacciatori.
Fare smontare i dragoni per combattere a piedi.
Esercizio della sciabla e della lancia.

Attacco.

822. — Nell' attacco, come in ogni marcia diretta, è essenzialmente necessario di tenere i ca-

valli dritti. Appena si scorge qualche disordine, bisogna arrestare e cominciar di nuovo il movimento.

Lo squadrone è esercitato ad attaccare: 1.° *in linea*, 2.° *in colonna*, 3.° *da foraggiatori*.

L'attacco in linea è eseguito dallo squadrone in battaglia; esso dev'essere breve per quanto è possibile, per giungere in buon ordine, e per non far perdere il fiato ai cavalli.

L'attacco in colonna si esegue dallo squadrone rotto in colonna per plotoni.

Per eseguire *l'attacco da foraggiatori*, tutti i cavalieri dello squadrone si sparpagliano e ciascuno si dirige sul punto che vuole attaccare, badando di non perdere di vista i loro uffiziali che attaccano con essi.

La linea sulla quale lo squadrone deve nuovamente formarsi dopo l'attacco è figurata, com'è prescritto al n.° 655, da due serrafile, che il capitano fa situare a 240 passi in avanti della fronte, l'uno rimpetto l'altro ad una distanza eguale alla fronte dello squadrone.

Si situano parimente dei sottuffiziali rimpetto l'ala dritta alle diverse distanze dove devono eseguirsi i cambiamenti di andatura.

Si situano a sinistra, se la guida è a sinistra.

823. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano fa fare *sciabla in mano*, e fa eseguire l'attacco dai plotoni, l'uno dopo l'altro, cominciando da quello della dritta.

All'oggetto, il capitano seguito da un trombetta, si porta a 240 passi avanti della fronte, si situa rimpetto alla truppa, e quando vuol far principiare l'attacco fa suonare: *marcia*.

Il primo plotone si porta immediatamente in

avanti, ai comandi del suo comandante, com'è prescritto al n.° 655. Passa successivamente dal *passo* al *trotto*, dal *trotto* al *galoppo*, e dal *galoppo* al *marcia marcia*.

Gli altri tre plotoni rompono progressivamente, quando quello che li precede ha fatto *alto*.

824. — Per far eseguire l'attacco dall'intero squadrone, il capitano si situa avanti il centro dello squadrone, e comanda:

1. *Squadrone in avanti.*
2. *Guida a dritta* (o *a sinistra.*)
3. MARCIA.

Quando lo squadrone ha marciato 20 passi in avanti, comanda:

1. *Trotto.*
2. MARCIA.

A 60 passi più lontano, comanda:

1. *Galoppo.*
2. MARCIA.

(*Lancieri*) come al n.° 655, il capitano con la groppa del suo cavallo fra la prima riga al centro dello squadrone.

Ad 80 passi più oltre, comanda:

MARCIA MARCIA.

A questo comando, ripetuto dai coman-

danti dei plotoni, i cavalieri prendono la posizione della sciabla indicata al n.° 655.

Allorchè lo squadrone, dopo aver percorso 60 passi al *marcia marcia*, sta a 20 passi dai sottuffiziali che tracciano la linea, il capitano comanda:

1. *Squadrone.*
2. Alto.
3. *Alli* = neamento.
4. Fermi.

Al primo comando, i comandanti dei plotoni comandano: *Plotone*, ed i cavalieri prendono il *trotto* e portano la sciabla: (*lancieri*) portano la lancia.

Al secondo comando, ripetuto dai comandanti dei plotoni, i cavalieri si arrestano.

Al terzo comando, si allineano a dritta.

Lo squadrone essendo allineato, il capitano comanda: fermi.

825. — Per assicurarsi che i principî prescritti al n.° 656 sieno esattamente osservati, il capitano può qualche volta situarsi avanti lo squadrone, di fronte allo stesso, alla distanza che crede necessaria per meglio osservare gli errori. In questo caso è rimpiazzato dal 1.° tenente per dare i comandi.

826. — Allorchè lo squadrone esegue esatta-

mente l'attacco, invece di arrestarlo quando l'attacco è compito, il capitano comanda:

1. *Trotto.*
2. Marcia.

A questi comandi, ripetuti dai comandanti dei plotoni, lo squadrone passa al *trotto*, ed a 20 passi oltrepassata la linea tracciata, comanda:

1. *Primo (o quarto plotone) = da foraggiatori.*
2. Marcia.

A questi comandi, ripetuti dal comandante del plotone indicato, il plotone si porta in avanti al *galoppo* e si sparpaglia *da foraggiatori*. Un trombetta segue il comandante del plotone.

Lo squadrone segue questo plotone al *trotto*; allorchè ha percorso 150 passi, il capitano fa suonare la *riunione*. A questo tocco di tromba, ripetuto dal trombetta del plotone di foraggiatori, questi si riuniscono allo squadrone, com' è prescritto al n.° 657, e quando i tre quarti del plotone sono riuniti, il capitano comanda:

1. *Galoppo.*
2. Marcia.
3. Marcia marcia.

Lo squadrone esegue un nuovo attacco in linea; i cavalieri che non hanno potuto riunirsi attaccano sui fianchi dello squadrone.

827. — Per esercitare i cavalieri a riunirsi sopra un punto qualunque, il capitano durante la marcia al *trotto*, fa acquistar terreno allo squadrone sopra uno dei suoi fianchi, sia facendogli eseguire un *mezzo-a-dritta*, o un *mezzo-a-sinistra*, sia rompendo *per plotoni a dritta* o *a sinistra*, formandosi subito in una nuova direzione.

828. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni al *trotto*, il capitano comanda :

1. *Per l'attacco.*
2. MARCIA.

Al primo comando, il comandante del primo plotone comanda : *Galoppo.*

Al secondo comando, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone si mette al *galoppo*.

Gli altri plotoni seguono al *trotto*, e ciascuno di essi prende il *galoppo* quando il plotone che lo precede è alla distanza di 50 passi.

Quando il primo plotone ha percorso 80 passi al *galoppo*, il suo comandante comanda : MARCIA MARCIA.

A questo comando, il plotone esegue l'attacco, e quando ha percorso 60 passi, il suo comandante lo fa passare al *trotto*, coi comandi : 1. *Trotto ;* 2. MARCIA.

Gli altri plotoni badano ai movimenti del plotone che li precede, per cambiare l'andatura a

tempo, e ripigliare le loro distanze ordinarie; il capitano quando lo giudica a proposito, arresta la colonna.

Si fanno eseguire questi attacchi, ciascun plotone divenendo successivamente testa di colonna.

829. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni al *trotto*, il capitano comanda:

1. *Primo plotone = da foraggiatori.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, ripetuto dal comandante del primo plotone, questo plotone si sparpaglia da foraggiatori. Lo squadrone continua a marciare al *trotto*, e quando ha percorso 100 a 150 passi, il capitano fa suonare *la riunione*.

A questo tocco di tromba, il plotone si riunisce, e si forma alla coda della colonna, o al suo posto di battaglia, se lo squadrone si è messo in linea.

Riunione.

830. — Per esercitare i cavalieri a riunirsi prontamente dopo che sono stati sparpagliati da foraggiatori, il capitano situa lo squadrone all'estremità di un terreno, e dopo aver avvertito alle file d'inquadramento dei plotoni, ed ai trombetti di rimanere sulla linea con lui per figurare lo squadrone, fa suonare l'*attacco da foraggiatori*. A questo tocco di tromba, i cavalieri si sparpa-

gliano ed attaccano da foraggiatori; allorchè sono a 150 o 200 passi, il capitano fa suonare *la riunione*, ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 657.

Il capitano bada che i cavalieri si sparpaglino senza disordine, che per riunirsi, si dirigano a dritta ed a sinistra, fuori delle ale della linea tracciata, per sgombrare sollecitamente la fronte dello squadrone, e che si formino passando per dietro alle righe.

831. — Allorchè il capitano si è assicurato che i cavalieri sanno riunirsi con calma e senza disordine, fa ripetere questo movimento senza stabilire l'inquadramento dello squadrone.

Al tocco dell'*attacco da foraggiatori*, lo squadrone si sparpaglia in tutte le direzioni in avanti della sua fronte.

Quando lo squadrone è sparpagliato, il capitano fa suonare *la riunione*.

A questo tocco di tromba, gli uffiziali, sottuffiziali e cavalieri raggiungono velocemente; gli uffiziali avendo l'attenzione di stabilirsi prontamente sull'allineamento del capitano, ed i sottuffiziali segnando subito l'inquadramento dei plotoni.

Tosto che il capitano ha riunito i due terzi dello squadrone, si porta in avanti, fa di nuovo eseguire l'attacco ed arrestare.

Allorchè lo squadrone è sparpagliato da foraggiatori, il capitano deve anche qualche volta situarsi a dritta o a sinistra della direzione seguita dai cavalieri, e far suonare allora *la riunione*, per abituarli a riunirsi sul punto dove stima a proposito di formare nuovamente lo squadrone.

Questi movimenti si fanno eseguire da principio al *trotto*, e quindi al *galoppo*.

La cavalleria leggiera dev'essere con più par-

ticolarità esercitata all'*attacco da foraggiatori* ed alla *riunione*.

Cacciatori.

832. — Quando lo squadrone sta a vista dei cacciatori, il capitano non fa suonare altro tocco di tromba che *la riunione*. Riguarda al comandante dei cacciatori di osservare i movimenti della truppa che copre per conformarvisi subito che lo può senza inconvenienti, facendo suonare dal suo trombetta i necessari tocchi di tromba.

Quando lo squadrone cambia fronte, il comandante dei cacciatori si porta immediatamente coi suoi cavalieri sulla direzione della nuova fronte, a meno che il capitano non disponga altrimenti.

Se lo squadrone non è a vista dei cacciatori, il capitano fa suonare i tocchi corrispondenti al movimento ch' esegue, per prevenirne il comandante dei cacciatori, affinchè vi si conformi subito che lo può.

Il trombetta che segue il comandante dei cacciatori non deve eseguire alcun tocco di tromba senza l' ordine di questo uffiziale. I cacciatori devono eseguire i movimenti al tocco del trombetta che accompagna l' uffiziale che li comanda.

Bisogna conformarsi, tanto pei tocchi di tromba, quanto per cominciare e cessare il fuoco, a ciò ch' è prescritto alla *Scuola del plotone a cavallo*.

Quando più plotoni sono disposti da cacciatori, si comincia il fuoco dalla dritta di ciascun plotone.

Quando uno squadrone è disposto da cacciatori, il capitano è sempre seguito da un trombetta. Gli altri sono situati a qualche passo dietro.

alla linea dei cacciatori, ad eguale distanza dal centro all'estremità, per ripetere al più presto possibile i tocchi di tromba del trombetta che segue il capitano.

833. — Lo squadrone essendo in battaglia, il capitano comanda:

1. *Primo (o quarto) plotone = da cacciatori.*
2. MARCIA.

Al primo comando, il comandante del plotone fa fare *sciabla al fodero*, o *al braccio lancia*, scoprire le fonde e caricare le armi; quindi comanda: 1. *Plotone in avanti*; 2. *Guida a dritta*; 3. *Trotto.*

Al secondo comando, ripetuto dal comandante del plotone, questo plotone si porta in avanti. Arrivato a 100 passi avanti della fronte dello squadrone, il comandante del plotone comanda: 1. *Sei file di dritta (o di sinistra = da cacciatori*; 2. MARCIA; 3. *Guida a dritta (o a sinistra)*; ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 658.

834. — Quando il capitano vuol far rientrare i cacciatori, fa suonare *la riunione.*

A questo tocco di tromba, il comandante dei cacciatori riunisce il suo plotone, com'è prescritto al n.° 660, e quindi raggiunge lo squadrone al *galoppo*, dirigendosi sopra una delle sue ale per ripigliare il suo posto di battaglia.

835. — Quando il capitano vuol far rimpiazzare un plotone che sta da cacciatori, il comandante del nuovo plotone, dopo aver fatto caricare le armi si porta sulla truppa di sostegno del plotone che sta da cacciatori. Giunto alla sua altura, dispone 6 file da cacciatori com'è prescritto; le 6 altre file si arrestano e mettono la sciabla in mano.

Tosto che i nuovi cacciatori hanno oltrepassati per 5 passi quelli che devono rimpiazzare, questi ultimi fanno *mezzo-giro*, e vanno a riunirsi alla loro truppa di sostegno. Il plotone così riunito è ricondotto al *trotto* allo squadrone.

836. — Per disporre tutto lo squadrone da cacciatori, il capitano fa rimettere la sciabla al fodero o la lancia al braccio, scoprire le fonde, caricare le armi, e comanda:

1. *Squadrone in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. *Trotto.*
2. MARCIA.

Giunto alla distanza ove deve stabilirsi la truppa di sostegno, cioè a 100 passi dalla fronte della truppa che deve coprire, e più s'è ordinato, il capitano comanda:

1. *Tre primi plotoni (o tre ultimi plotoni) = da cacciatori.*
2. MARCIA.

[illegible] CIA, il comandante del

plotone che deve sostenere i cacciatori, lo arresta e fa mettere la sciabla in mano: (*lancieri*) portano la lancia. I comandanti dei tre altri plotoni continuano a marciare, dirigendosi ciascuno pel cammino il più breve, a 100 passi in avanti e verso il punto della linea che deve occupare, ed essendovi giunto dispone il suo plotone da cacciatori.

Il plotone di dritta copre la dritta del reggimento sporgendo in fuori 30 o 40 passi; un altro plotone copre il centro, ed il plotone di sinistra copre la sinistra, sporgendo in fuori parimente 30 o 40 passi. I comandanti di questi plotoni rimangono a 25 passi dietro alla linea dei cacciatori, e percorrono l'estensione occupata dai cavalieri del rispettivo plotone.

Il plotone di sostegno si mantiene dietro al centro della linea dei cacciatori. Se si giudica necessario dividerlo, ciascuna frazione si porta sul punto indicato, la prima comandata dall'uffiziale, e l'altra dal sottuffiziale più antico.

837. — Lo squadrone essendosi portato in avanti per coprire il reggimento, se il capitano vuol disporre soltanto una metà di squadrone da cacciatori, comanda: 1. *Prima* (*o seconda*) *metà di squadrone* = *da cacciatori*; 2. Marcia; ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 836.

La metà di squadrone che serve di sostegno resta riunita, o divisa in due, se il capitano lo giudica a proposito.

838. — Il capitano, rimane ordinariamente a metà di distanza fra la truppa di sostegno ed i cacciatori, per dirigerne i movimenti.

839. — Se il capitano vuol riunire i cacciatori per plotoni fa suonare la *riunione dei cacciatori* n.o 12.

A questo tocco di tromba, ciascun plotone si riunisce prontamente al suo comandante.

Se quindi il capitano vuol far riunire lo squadrone, si porta sul punto ove vuol formarlo, e tosto che vede che ciascun plotone è per tre quarti riunito fa suonare la *riunione*.

A questo nuovo tocco di tromba, il plotone di sostegno si porta al *galoppo* sul punto dove si è situato il capitano, e ciascun plotone di cacciatori fa altrettanto. I cavalieri che non hanno ancora raggiunto il loro plotone quando si riuniva, si dirigono sullo squadrone.

840. — Lo squadrone essendo disposto da cacciatori, se il capitano vuol riunirlo immediatamente, fa suonare la *riunione*; allora gli uffiziali, i cacciatori ed il plotone di sostegno si riuniscono sul punto ove trovasi il capitano.

841. — I cavalieri essendo da cacciatori, se il capitano vuol farli attaccare da foraggiatori, fa cessare il fuoco, e poi fa suonare l'*attacco da foraggiatori* n.o 13.

A questo tocco di tromba, i comandanti dei plotoni entrano in linea ed i cacciatori mettono la sciabla in mano: (*lancieri*) calano la lancia, ed attaccanò immediatamente. Il plotone di sostegno segue al *trotto* o al *galoppo*, secondo il bisogno.

Dopo l'attacco, il capitano fa suonare la *riunione*, che in questo caso si effettuisce dietro al plotone di sostegno.

842. — I cacciatori essendo riuniti per plotoni, com'è prescritto al n.° 839, se il capitano vuol far attaccare, fa suonare l'*attacco*.

A questo tocco di tromba, ciascun comandante di plotone conduce il suo plotone all'attacco con ordine; il plotone di sostegno appoggia il movimento al *trotto* o al *galoppo*.

Il capitano si situa in modo da poter dirigere il movimento generale.

I plotoni si riuniscono dietro a quello di sostegno, ed il capitano vi si porta nello stesso tempo che fa suonare la riunione.

Fare smontare i dragoni per combattere a piedi.

843. — In uno squadrone di dragoni, se un

plotone deve smontare per combattere a piedi, il capitano comanda:

1. *Primo* (o *quarto*) *plotone* = PER COMBATTERE A PIEDI.
2. MARCIA.

Al primo comando, il comandante del plotone fa mettere la sciabla al fodero.

Al secondo comando, ripetuto dal comandante del plotone, questo plotone si porta in avanti; percorsi 12 passi, il comandante del plotone l'arresta, e comanda:

Preparatevi = *per combattere* = A PIEDI.

Ciò che si esegue com'è prescritto pei dragoni n.° 665.

Il plotone essendo formato a piedi è condotto alla posizione che deve difendere, e vi è esercitato, secondo ciò ch'è prescritto ai n.i 290, 291 e 320.

I cavalli smontati sono condotti in dietro al centro dello squadrone.

Allorchè il capitano vuol far montare a cavallo il plotone che combatte a piedi, fa suonare la *riunione*.

A questo tocco di tromba, il comandante del plotone si situa al punto ove vuol riunire i dragoni, se sono disposti da cacciatori, e la riunione si esegue com'è prescritto al n.° 660.

Il plotone essendo formato, è condotto con la seconda riga in avanti a 12 passi dal punto dove si trovano i cavalli smontati, ed il comandante del plotone comanda: *Dragoni a cavallo*, ciò che si eseguе com' è prescritto al n.° 667, e ripiglia il suo posto nello squadrone.

844. — Se il capitano vuol far smontare una metà di squadrone comanda:

Prima (o *seconda*) *metà di squadrone* = PER COMBATTERE A PIEDI.

Ciò che si esegue secondo i principî prescritti per un plotone. L' uffiziale meno graduato della metà di squadrone resta con i cavalli smontati; l' uffiziale più graduato comanda i dragoni a piedi, e forma due plotoni che sono esercitati secondo i principî prescritti alla scuola del plotone.

845. — Se tutto lo squadrone deve smontare per combattere, il capitano comanda:

Preparatevi = *per combattere* = A PIEDI.

Ciò che si esegue da tutto lo squadrone, com' è prescritto per un plotone n.° 665.

Il 1.° tenente ed un sottuffiziale restano con i

cavalli smontati; il capitano porta lo squadrone a piedi sul punto ove deve combattere, conformandosi a ciò ch'è prescritto alla scuola dello squadrone a piedi.

Fa montare a cavallo, coi comandi, e coi principî prescritti per un plotone n.º 667.

Esercizio della sciabla e della lancia.

846. — Lo squadrone essendo in battaglia, per fargli eseguire l'esercizio della sciabla e quello della lancia, dopo aver portata la prima riga in avanti per 12 passi (*36 piedi*), i serrafile situandosi alla dritta della seconda riga del rispettivo plotone, il capitano comanda:

1. *Numeri impari in avanti.*
2. *Guida a dritta.*
3. MARCIA.
4. ALTO.

Al terzo comando, i numeri 1 e 3 marciano direttamente in avanti, e percorsi 6 passi (*18 piedi*) si arrestano al comando: ALTO.

Disposto lo squadrone in quattro righe, il capitano comanda:

1. *Per la sinistra* (o *per la dritta*) = *aprite le file.*
2. MARCIA.
3. *Alli* = NEAMENTO (o *a sinistra alli* = NEAMENTO.)
4. FERMI.

Ciò che si esegue com' è prescritto al n.° 575, i numeri 2 e 4 mettendosi in fila dietro ai rispettivi numeri 1 e 3. Gli uffiziali della prima metà di squadrone per la dritta, e quelli della seconda metà per la sinistra, si situano alle ale dello squadrone per sorvegliare le righe.

847. — Quando il capitano vuol formare lo squadrone, comanda:

1. *Numeri pari in linea.*
2. MARCIA.

Al secondo comando, i numeri 2 e 4 si portano alla sinistra dei rispettivi numeri 1 e 3; quindi il capitano comanda:

1. *A dritta (o a sinistra) = serrate le file.*
2. MARCIA.

Ciò che si esegue come al n.° 676, colla differenza che i cavalieri eseguono il loro *a-dritta* (o *a-sinistra*) successivamente.

Le righe essendo formate, il capitano le fa serrare ed allineare. Gli uffiziali ed i serrafile ripigliano il loro posto di battaglia.

COLONNA PER METÀ DI SQUADRONE.

848. — Lo squadrone essendo in battaglia, se si vuole impiegare l'ordine di colonna per metà di squadrone, il capitano comanda :

1. *Metà di squadrone a dritta* (o *a sinistra.*)
2. MARCIA.
3. ALTO (o *in* = AVANTI.)
4. *Guida a sinistra* (o *a dritta.*)

Ciò che si esegue com'è prescritto ai n.i 692 e 740, per rompere per plotoni a dritta o a sinistra, arrestando dopo la conversione, o mettendosi in marcia.

Gli stessi movimenti si eseguono, lo squadrone marciando in battaglia.

Per la marcia in colonna per metà di squadrone, e per le diverse maniere di passare dall'ordine di battaglia all'ordine di colonna e viceversa, bisogna conformarsi ai principî prescritti per l'ordine in colonna per plotoni.

Per far acquistare terreno sui fianchi o in dietro, s'impiegano i mezzi prescritti per la colonna per plotoni. Si possono anche eseguire i mezzi-giri per metà di squadrone.

La distanza misurata dalla groppa dei cavalli di seconda riga di una metà di squadrone alla testa dei cavalli della metà di squadrone che segue, dev'essere eguale alla fronte della metà di squadrone, meno la profondità delle due righe.

Nelle conversioni a perno movente per metà di

squadrone, la nona fila del plotone sul quale si esegue la conversione, è la metà del raggio di conversione, ed è questa fila che deve conservare lo stesso grado di velocità. *L' arco di cerchio descritto dal perno è di 10 passi.*

849. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per formare le metà di squadrone alla stess'andatura, il capitano comanda :

1. *Formate le metà di squadrone.*
2. Marcia.

Al primo comando, i comandanti del secondo e del quarto plotone comandano : *Plotone* mezzo-*a-sinistra*.

Al secondo comando, ripetuto dagli stessi uffiziali, il secondo ed il quarto plotone eseguono un *mezzo-a-sinistra* a perno fisso. Il primo ed il terzo plotone continuano a marciare direttamente in avanti, e dopo aver marciato 30 passi, i loro comandanti comandano : alto.

I comandanti del secondo e del quarto plotone, terminato quasi il *mezzo-a-sinistra,* comandano : 1. *In* = avanti ; 2. *Guida a dritta*, si portano direttamente in avanti, e tosto che la fila di dritta del loro plotone giunge nella direzione della fila di sinistra del plotone che precede, comandano : 1. *Mezzo* = (*a*) dritta; *In* = avanti, si portano direttamente in avanti, e comandano

ALTO, giungendo all'altura del plotone sul quale raddoppiano.

Gli uffiziali più elevati in grado delle metà di squadrone comandano: *A sinistra alli=* NEAMENTO, si portano alla sinistra della metà di squadrone, rettificano l'allineamento, comandano: FERMI, e ritornano al centro dei loro plotoni.

Allorchè la colonna sta al *trotto*, per formare le metà di squadroni alla stess'andatura, bisogna conformarsi a ciò ch'è stato prescritto, eccetto che i comandanti del primo e del terzo plotone, al primo comando, comandano: *Passo*, che al secondo comando, ripetuto da essi, i loro plotoni si mettono al *passo* e continuano a marciare, e che i comandanti del secondo e del quarto plotone, ch'eseguono il loro raddoppiamento marciando al *trotto*, comandano: *Passo*, bastantemente a tempo per comandare MARCIA, quando i loro plotoni giungono all'altura di quelli su i quali raddoppiano.

Allora il capitano comanda: *Guida a sinistra*.

Quando la colonna sta al *galoppo*, per formare le metà di squadrone alla stess' andatura, si seguono gli stessi principî, il primo ed il terzo plotone passando al *trotto* al comando MARCIA, ed il secondo ed il quarto plotone prendendo il *trotto* quando arrivano alla loro altura.

La colonna avendo la sinistra in testa, bisogna conformarsi agli stessi principî, il primo ed il terzo plotone eseguono in senso inverso ciò ch'è prescritto pel secondo e pel quarto, e questi conformandosi a ciò ch'è prescritto pel primo e pel terzo plotone.

850. — Lo squadrone marciando in colonna per metà di squadrone, con la dritta in testa, per rompere le metà di squadrone per plotoni, il capitano comanda :

1. *Per plotoni = rompete le metà di squadrone.*
2. MARCIA.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, i comandanti del secondo e del quarto plotone comandano : *Plotone mezzo-a-dritta.*

Al comando MARCIA, ripetuto dagli stessi uffiziali, il secondo ed il quarto plotone eseguono un *mezzo-a-dritta* a perno fisso, ed il primo ed il terzo plotone continuano a marciare direttamente in avanti.

I comandanti del secondo e del quarto plotone, quando sta per terminare il *mezzo-a-dritta*, comandano : 1. *In* = AVANTI ; 2. *Guida a sinistra*, si portano direttamente in avanti, e quando la fila di sinistra del loro plotone giunge nella direzione della fila di sinistra del plotone che precede, comandano : 1. *Mezzo* = (*a*) SINISTRA ; 2. *In* = AVANTI, e si portano direttamente in avanti, prendendo le loro distanze.

Si rompono le metà di squadrone per plotoni, secondo gli stessi principî, marciando al *trotto* o al *galoppo*.

La colonna essendo con la sinistra in testa, il capitano comanda: *Per la sinistra per plotoni = rompete le metà di squadrone*; 2 Marcia; 3. *Guida a dritta*; ciò che si esegue secondo gli stessi principî, il primo ed il terzo plotone eseguendo in senso inverso ciò ch'è prescritto pel secondo e pel quarto, e questi conformandosi a ciò ch'è prescritta pel primo e pel terzo plotone.

851. — Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, con la dritta in testa, per formare le metà di squadrone raddoppiando l'andatura, il capitano comanda:

1. *Formate le metà di squadrone = trotto.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Ciò che si esegue com'è prescritto al n.° 849, il primo, ed il terzo plotone continuando a marciare alla stess' andatura, ed i comandanti del secondo e del quarto plotone comandando: 1. *Plotone mezzo-a sinistra = trotto*; 2. Marcia; 3. *In* = avanti; 4. *Guida a dritta*, e 1. *Mezzo*=(*a*) dritta; 2. *In* = avanti; 3. *Passo*. Quando giungono all'altura del plotone sul quale raddoppiano, comandano: 4. Marcia.

La colonna marciando al *trotto*, le metà di squadrone si formano al *galoppo*, con gli stessi principî, ai comandi: 1. *Formate le metà di*

*

squadrone = galoppo ; 2. Marcia ; 3. *Guida a sinistra.*

Quando la colonna sta al *galoppo*, si formano le metà di squadrone alla stess' andatura, il primo ed il terzo plotone prendendo il *trotto*, al comando MARCIA.

852. — Lo squadrone marciando in colonna per metà di squadrone, con la dritta in testa, per rompere le metà di squadrone per plotoni raddoppiando l'andatura, il capitano comanda:

1. *Per plotoni = rompete le metà di squadrone = trotto.*
2. Marcia.
3. *Guida a sinistra.*

Al primo comando, i comandanti del primo e del terzo plotone comandano: *Trotto*; quelli del secondo e del quarto comandano: *Plotone mezzo-a-dritta = trotto*

Al secondo comando, ripetuto dai comandanti dei plotoni, il primo ed il terzo plotone si portano direttamente in avanti, al *trotto*. Il secondo ed il quarto eseguono il loro *mezzo-a-dritta* a perno fisso al *trotto*, ed il movimento si esegue com' è prescritto al n.° 850.

La colonna stando al *trotto*, per rompere per plotoni al *galoppo*, bisogna conformarsi agli stessi principî, coi comandi: 1. *Per plotoni = rompete le metà di squadrone = galoppo* ; 2. Marcia ; 3. *Guida a sinistra.*

La colonna marciando al *galoppo*, si rompono le metà di squadrone alla stess'andatura.

853. — Lo squadrone essendo in battaglia, se si vuol rompere per metà di squadrone per la dritta per marciare a sinistra, il capitano comanda :

1. *Metà di squadrone rompete per la dritta = per marciare a sinistra.*
2. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto per la colonna per plotoni, il comandante della seconda metà di squadrone comandando MARCIA quando la prima metà di squadrone giunge nella direzione del centro del secondo plotone della sua metà di squadrone.

Si rompe per la sinistra per marciare a dritta con gli stessi principî ed i mezzi inversi.

854. — Per rompere lo squadrone per metà di squadrone in dietro per la dritta per marciare a sinistra, il capitano comanda :

1. *Metà di squadrone rompete in dietro per la dritta = per marciare a sinistra.*
2. MARCIA.

Ciò che si esegue com'è prescritto per la

colonna per plotoni, il comandante della seconda metà di squadrone comandando MARCIA, quando il comandante della prima metà di squadrone che stava alla sua dritta ha comandato: *In* = AVANTI, dopo aver eseguito il suo *mezzo-giro a dritta*.

Si rompe in dietro per la sinistra per marciare a dritta con gli stessi principî, ed i mezzi inversi.

SQUADRONE DI SESSANTAQUATTRO FILE.

855. — I principî stabiliti per lo squadrone di quarantotto file sono applicabili allo squadrone di sessantaquattro file, con le modificazioni seguenti.

I plotoni essendo di sedici file, le distanze misurate dalla groppa dei cavalli della seconda riga di un plotone alla testa dei cavalli della prima riga del plotone che segue, sono di 9 passi ed un terzo.

Pei cambiamenti di direzione, bisogna conformarsi a quanto è prescritto pei plotoni di dodici file, con la differenza, che *l'arco descritto dal perno è di 6 passi.*

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, si fa rompere per metà di plotone, con gli stessi principî indicati per rompere per quattro, coi comandi: 1. *Per metà di plotone = rompete i plotoni*; 2. MARCIA. Gli stessi movimenti si eseguono *raddoppiando l'andatura*. Le metà di plotone sono comandate com'è prescritto al Tit. I. Art. III.

Nel movimento di rompere *per plotoni per la dritta per marciare a sinistra*, ciascun comandante di plotone comanda MARCIA, quando il plotone che lo precede, dopo di aver girato a sinistra, arriva all'altura del centro del suo plotone.

Nel movimento di *rompere per plotoni in dietro per la dritta per marciare a sinistra*, ciascun comandante di plotone comanda MARCIA, quando il comandante del plotone che precede, dopo di aver eseguito il suo *mezzo-giro* comanda: *In* = AVANTI.

Nelle conversioni di una metà di squadrone a perno movente, *l'arco di cerchio è di 12 passi*:

la dodicesima fila a partire dal perno è quella che deve conservare l'andatura alla quale si marciava antecedentemente ; per lo squadrone, *l'arco di cerchio descritto dal perno essendo di 24 passi*, è l'ottava fila del secondo plotone dalla parte del perno quella che deve conservare l' andatura alla quale si marciava prima.

Lo squadrone essendo in battaglia, si fa rompere per metà di plotone, con gli stessi principî per rompere per plotoni, ai comandi : 1. *Metà di plotoni a dritta* ; 2. MARCIA ; 3. ALTO ; (o *In* = AVANTI); 4. *Guida a sinistra*, o 1. *Metà di plotoni a dritta* = *testa di colonna a dritta* (o *a sinistra.*)

Nella colonna per metà di plotone, le distanze da una metà all'altra sono di un passo ed un terzo (*4 piedi.*)

I cambiamenti di direzione della colonna per metà di plotone si eseguono con gli stessi principî prescritti per la colonna marciando pel fianco, i perni descrivendo *un arco di cerchio di 5 passi* senza rallentare l'andatura; l'ala marciante aumenta la sua.

Per la marcia obbliqua, bisogna conformarsi a quanto è stato prescritto per *la colonna per quattro.*

Si rompono le metà di plotone *per quattro* con i principî stabiliti *per rompere i plotoni per quattro* alla stess' andatura, e raddoppiando l'andatura.

Lo squadrone marciando in colonna per metà di plotone, si forma *in avanti*, o *sulla dritta in battaglia*, con i principî stabiliti per queste stesse formazioni, marciando *in colonna per quattro.*

Lo squadrone marciando in colonna per metà di plotone, si forma lo squadrone alla stess' andatura, o raddoppiando l'andatura, con i mezzi prescritti per la *formazione in avanti in battaglia marciando per quattro.*

Lo squadrone marciando in colonna per metà di plotoni, si forma *a sinistra in battaglia*, secondo i principî prescritti per lo squadrone marciando in *colonna per plotoni*.

Si rompe per metà di plotoni per la *formazione della massa*, e pel *passaggio delle linee*.

INDICE DELLE MATERIE.

PARTE II.

TITOLO III.

ISTRUZIONI A CAVALLO.

Scuola del cavaliere a cavallo. . . . . . . pag. 5

LEZIONE I. 6

PARTE I. Condurre il cavallo sul terreno . 9
Positura del cavaliere prima di montare a cavallo 10
Montare a cavallo. 11
Positura del cavaliere a cavallo. 18
Testa a dritta, testa a sinistra . 21
Allungare le redini del briglione. ivi
Raccorciare le redini del briglione. 22
Incrociare le redini nella mano sinistra ivi
Prendere le redini colle due mani. 23
Uso delle redini. ivi
Uso delle gambe 24
Effetto delle redini e delle gambe. ivi
Marciare 25
Arrestarsi 26
A-dritta, a-sinistra 27

	Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra	28
	Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra	29
	Rinculare e cessare di rinculare.	30
	Smontare da cavallo	31
	Difilare	36
Parte II.	Marciare a mano dritta, marciare a mano sinistra	37
	Girare a dritta, girare a sinistra, marciando	38
	Arrestarsi e rimettersi in marcia.	ivi
	Passare dal passo al trotto, e dal trotto al passo	39
	Cambiamento di mano . . .	40
	Incrociare le redini nella mano sinistra e separarle, marciando.	41
	A-dritta o a-sinistra individuale, marciando	42
	Mezzo-giro a dritta, e mezzo-giro a sinistra individuale i cavalieri marciando alla stess' altura .	43
	Mezzo-giro a dritta o mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando in colonna .	44
	LEZIONE II.	45
Parte I.	Lunghezza delle staffe . . .	48
	Positura del piede nella staffa .	ivi
	Dello sperone	49
	Marciare a mano dritta o a mano sinistra	50
	Passare dal passo al trotto e dal trotto al passo	52
	Cambiamento di mano nella larghezza del maneggio . . .	53

	Cambiamento di mano nella lunghezza del maneggio	ivi
	Cambiamento di mano diagonale.	54
	Cambiamento di mano coll' obbliquo individuale	55
	Marcia circolare	56
	Cambiamento di mano sul circolo.	57
Parte II.	A-dritta o a-sinistra individuale, marciando	59
	Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando alla stess' altura .	ivi
	Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra individuale, i cavalieri marciando in colonna . . .	60
	Passare successivamente dalla testa alla coda della colonna .	ivi
	Prendere il trotto, da piè fermo.	62
	Dal trotto, arrestarsi. . . .	ivi
	Passare dal trotto al trotto esteso, e dal trotto esteso al trotto.	63
	Appoggiare a dritta o a sinistra stando alla stess' altura . .	64
	Appoggiare a dritta o a sinistra, stando in colonna	67

LEZIONE III. 71

Parte I.	Posizione della mano della briglia.	73
	Aggiustare le redini	ivi
	Movimenti principali della mano della briglia	74
	Riunire il cavallo.	75
	Marciare	ivi
	Arrestarsi	76

Di piè fermo {
A-dritta. ivi
A-sinistra ivi
Mezzo-giro a dritta, mezzo-giro a sinistra . . . 77
Quarto di a-dritta, quarto di a-sinistra. . . . ivi
}
Rinculare e cessare di rinculare. ivi
Travaglio della 2.ª lezione, con la briglia 78
Appoggiare a dritta o a sinistra. ivi
PARTE II. Principî del galoppo 79
Travaglio al galoppo sulle linee rette. 80
Travaglio al galoppo in circolo. 82

LEZIONE IV. ivi

PARTE I. Travaglio della 3.ª lezione con la sola sciabla. 84
Maneggio delle armi a piè fermo. ivi
Carica del moschetto e della carabina 95
Carica della pistola 99
Fuoco del moschetto e della carabina 101
Fuoco della pistola 103
Esercizio della sciabla e della lancia a piè fermo 105
PARTE II. Travaglio della 3.ª lezione, con tutte le armi 109
Maneggio delle armi marciando. ivi
Esercizio della sciabla e della lancia a tutte le andature . . 111
Salto del fosso e della barriera. 112
Salto del fosso. 113
Salto della barriera ivi

Attacco individuale . . . . .' 114
Tiro al bersaglio 116

Scuola del plotone a cavallo. . 120

Art. I. Principî generali di allineamento. 124
Allineamento successivo delle file nel plotone. 125
Allineamento del plotone. . . 130
Aprire e serrare le righe . . 131
Far rinculare il plotone . . . 132
Rompere il plotone per uno . . 133
Marcia diretta in colonna per uno. 134
Cambiamento di direzione . . 135
Arrestare la colonna e portarla in avanti ivi
Marcia obbliqua individuale . . 136
Il plotone marciando in colonna per uno, formarlo in avanti, a sinistra o sulla dritta, in battaglia 137
Rompere il plotone per due o per quattro 140
Marcia diretta in colonna per due o per quattro 142
Cambiamento di direzione . . ivi
Marcia obbliqua individuale . . 144
Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo in avanti, a sinistra, o sulla dritta in battaglia 146
Formare il plotone a sinistra su di una riga 149
Maneggio delle armi. . . . 151
Formare il plotone a dritta su due righe ivi

Art. II. Raddoppiare per due e per quattro alla stess' andatura . . 153
Sdoppiare per due e per uno alla stess' andatura 155
Raddoppiare per due e per quattro raddoppiando l' andatura . 157
Sdoppiare per due e per uno raddoppiando l' andatura . . . 160
Esercizio della sciabla e della lancia 162
Far uscire le file dal plotone . 164
Art. III. Marcia diretta del plotone in battaglia 165
Contromarcia 173
Delle conversioni 175
Conversione a perno fisso . . 177
Conversione a perno movente . 187
Marcia obbliqua individuale . . 190
Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro o per due alla stess' andatura. . . . 191
Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo alla stess' andatura. . . . 193
Il plotone marciando in battaglia, romperlo per quattro o per due, raddoppiando l' andatura . . 194
Il plotone marciando in colonna per due o per quattro, formarlo raddoppiando l' andatura . . 195
Movimenti per quattro, il plotone essendo in colonna o in battaglia 197
Art. IV. Corsa delle teste 205
Attacco e difesa 210
Salto del fosso e della barriera . 211

Attacco del plotone 211
Riunione 214
Cacciatori ivi
Fare smontare i dragoni per combattere a piedi 221

Scuola dello squadrone a cavallo. 226

Art. I. Allineamento successivo dei plotoni nello squadrone. . . . 230
Allineamento dello squadrone. . 232
Aprire e serrare le righe. . . 233
Rompere lo squadrone per quattro 234
Marcia diretta in colonna per quattro 235
Cambiamento di direzione . . 236
Marcia obbliqua individuale. . 237
Lo squadrone marciando in colonna per quattro, formarlo in avanti, a sinistra o sulla dritta in battaglia. ivi
Regolare il grado di velocità delle andature 241
Formare lo squadrone su di una riga e formarlo su due . . 242
Art. II. Lo squadrone essendo in battaglia, formarlo in colonna per plotoni 245
Marciare in colonna per plotoni. 246
Cambiamenti di direzione con delle conversioni successive . . . 247
Marcia obbliqua individuale. . 249
Cambiare l' andatura essendo in colonna per plotoni. 250

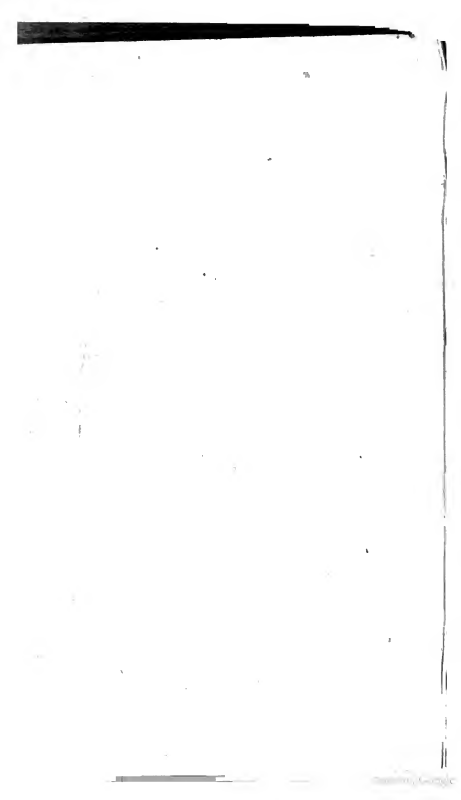
Rompere per quattro, per due e per uno; raddoppiare per due, e per quattro e formare i plotoni alla stess' andatura . . 250
Gli stessi movimenti raddoppiando l' andatura 255
Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, prendere una direzione opposta e rimettersi. 259
Arrestare la colonna 260
A sinistra in battaglia . . . 261
Rompere per la dritta per marciare a sinistra. 263
A dritta ordine inverso in battaglia 264
Rompere in dietro per la dritta per marciare a sinistra . . 266
Sulla dritta in battaglia . . . 267
Sulla sinistra ordine inverso in battaglia 268
Rompere per plotoni sulla direzione delle ale in avanti . . 270
In avanti in battaglia . . . 271
Rompere per plotoni a dritta e marciare dopo la conversione. 273
In avanti ordine inverso in battaglia 274
Rompere per plotoni a dritta, testa di colonna a sinistra o mezzo-a-sinistra. 275
Sulla coda della colonna in dietro in battaglia 276
Sulla coda della colonna in dietro ordine inverso in battaglia. 277
Rompere per plotoni a dritta,

testa di colonna a dritta o mezzo-a-dritta 279
Sulla testa della colonna in dietro in battaglia 280
Sulla testa della colonna in dietro ordine inverso in battaglia. 281
Movimenti per quattro, lo squadrone essendo in colonna per plotoni 283
ART. III. Marcia dello squadrone in battaglia 287
Contromarcia 293
Delle conversioni 296
Conversioni a perno fisso . . . 297
Conversioni a perno movente . 302
Marcia obbliqua individuale . . 303
Marcia obbliqua per truppa . . 304
Movimenti per quattro . . . 306
Lo squadrone essendo in battaglia, fargli acquistar terreno in dietro e rimetterlo sull' antica fronte 307
Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni a dritta e rimetterlo in linea. 308
Lo squadrone marciando in battaglia, farlo marciare in dietro con un mezzo giro per plotoni. 310
Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni sulla direzione delle ale in avanti e formarlo nuovamente . . 311
Lo squadrone marciando in battaglia, romperlo per plotoni sulla direzione delle ale in a-

vanti, raddoppiando l'andatura e formarlo di nuovo . . 313
Passaggio di ostacoli 315
Art. IV. Attacco. 319
Riunione 325
Cacciatori 327
Fare smontare i dragoni per combattere a piedi 332
Esercizio della sciabla e della lancia 335

Colonna per metà di squadrone 337

Squadrone di sessantaquattro file. 345

FINE DELLA SECONDA PARTE.

Lezione 1ª — Parte 1ª

Positura del Cavaliere
Prima di montare a Cavallo

Lezione 1a

Positura del cava

Scuola del cava

Lezione 1.

Fig.° A

Montare a cavallo e smontare

Spiegazione de' Segni

I Instruttore a cavallo

I Instruttore a piedi

c Conduttore

Cavaliere di 1.ª riga

Cavaliere di 2.ª riga

Posizione primitiva

Posizione intermedia

Posizione ultima

E.F.G.H. Maneggio	Lunghezza	90. passi
	Larghezza	30. p.ᵃ

iro a dritta individuale, i
marciando alla stesso altezza
Mezzo giro
cavalieri m
Fig. D.
b

Positura del piede

Marcia circolare

Fig. D.

c

1

c

Mezzo giro individuale marciando
Fig.a D

Lezione 1ª — Parte 1ª

Positura del Cavaliere
Prima di montare a cavallo

Lezione 1.a

Positura del cava

giro a dritta individuale, i
marciando alla stess. altura

Mezzo giro
cavalieri m

Fig. D.

c c
c c

b

Positura del piede

Marcia circolare

Fig. D.

Lezione 2ª

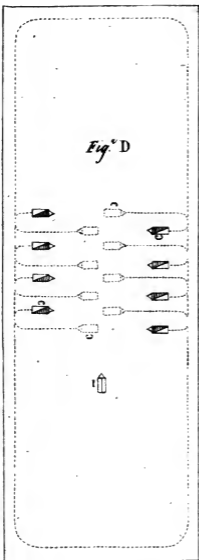
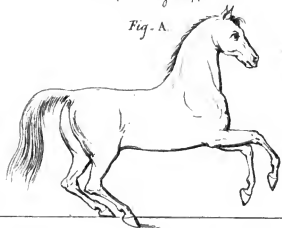
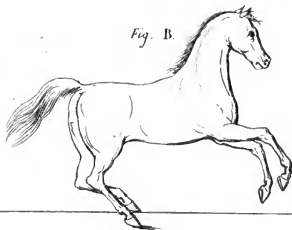
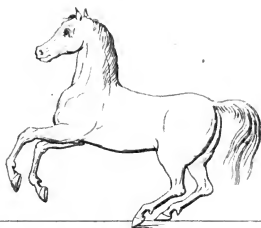
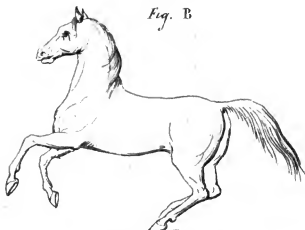
Appoggiare a dritta

Fig. A

c

c

6

Mezzo giro individuale marciando
Fig.a D

Galoppo a dritta

Galoppo a sinistra

Articolo 1.º

Allineamento successivo delle file nel plotone

Fig. A

10

Fig. C.

4

Fig. B.

6

½

6

4

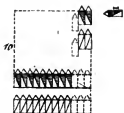
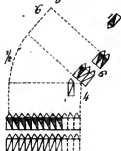
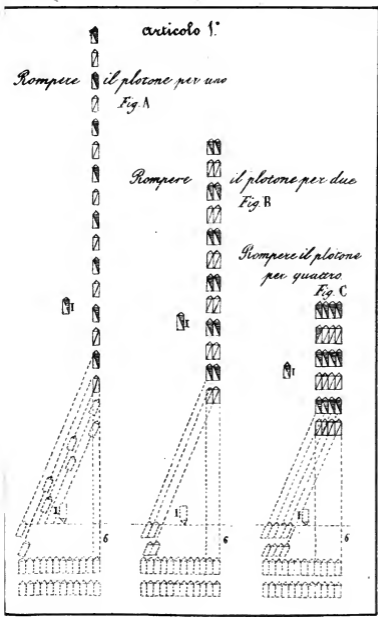
Aprire e serrare le righe

Fig. D. 1

6

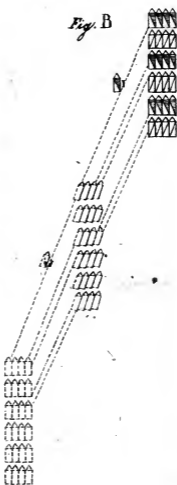
1 Fig. E.

6.

articolo 1.°
Rompere il plotone per uno
Fig. A
Rompere il plotone per due
Fig. B
Rompere il plotone per quattro
Fig. C
1
1
1
1
1
1
6
6
6

Tit. III.

Il plo

Fig

Articolo 1°
Marcia obbliqua individuale per due o per quattro.
Fig. A
Fig. B
22 ½

Articolo 5.°

Il plotone marciando in colonna per due o per quattro formarlo a sinistra in battaglia.

Fig. A

20

5

Fig. B

20

5

Tit. III.

Fig. A

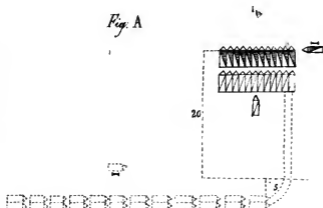
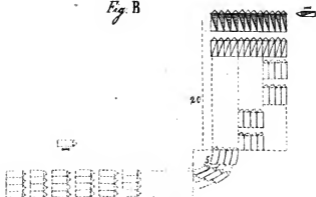
1

Formare i

Fig. C

Articolo 2.°

Raddoppiare per due e per quattro

Sdoppiare per due e per uno

Fig. A

Fig. B

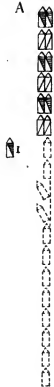
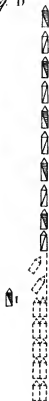
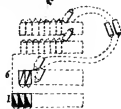
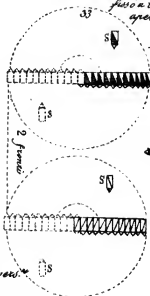
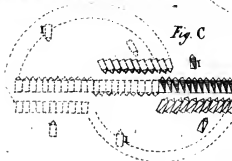
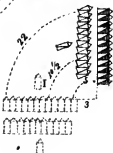
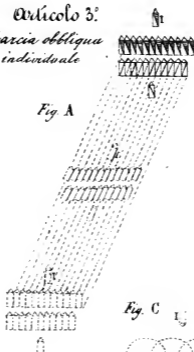
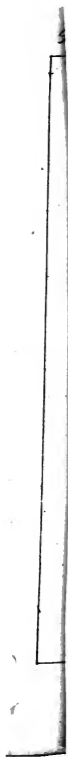
Fig. C.

Fig. D

1

1

1

1

Articolo 3.°
Contromarcia
Fig. A
Conversione a perno fisso a righe aperte
33
Fig. B
Conversione a perno fisso a righe serrate
Cambiamento del lato della convers.ne
Fig. C
Conversione a perno movente
Fig. D
22

Articolo 3.°
Marcia obbliqua individuale
Fig. A
Fig. C
Movimento per quattro il plotone essendo in battaglia
Fig B

oton

icol

ti i
50

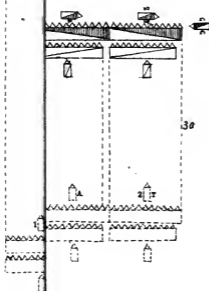
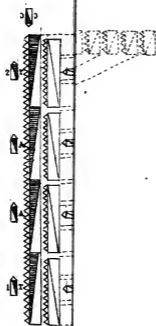
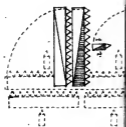
...icolo 4°

...i in ritirata...

50

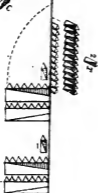
s

rticolo 1.°
to successivo dei
llo squadrone
Fig. A
30

ar

Lo squadrone essen

colo

Figa A

Cambiamento

conve

Articolo 1.°

Lo squadrone marciando in colonna per plotoni, prendere una direzione opposta e rimettersi

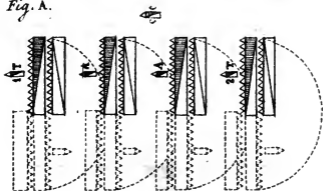
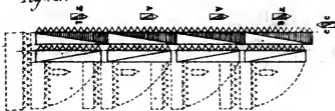
Fig. A.

A sinistra in battaglia

Fig. B.

Articolo 2°.

Rompere per la dritta per marciare a sinistra

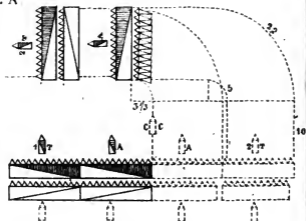
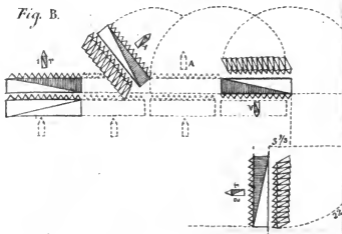
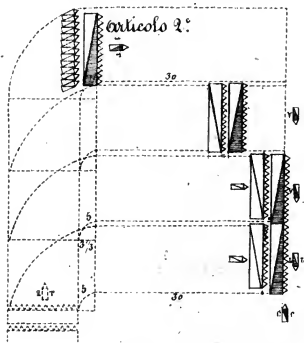
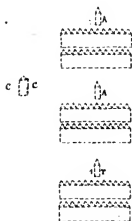
Fig. A

Rompere in dietro per la dritta per marcia[re] a sinistra

Fig. B.

Articolo 2.°
30
5
3 1/3
5
30
Sulla dritta in battaglia

articolo 2°

Rompere per plotoni sulla direzione delle ali in avanti

2 T

A

C C

A

1 T

23

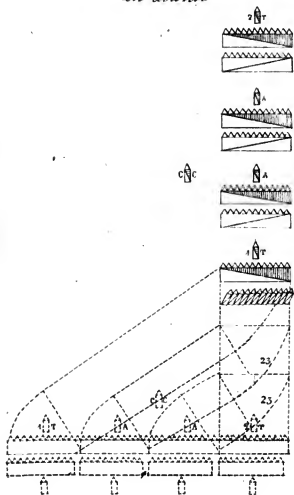
23

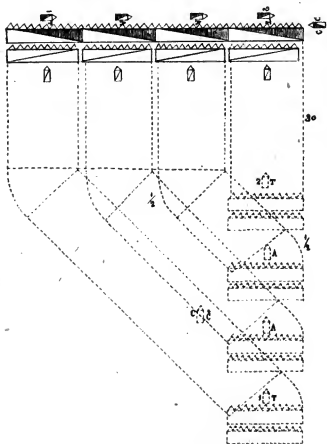
C C

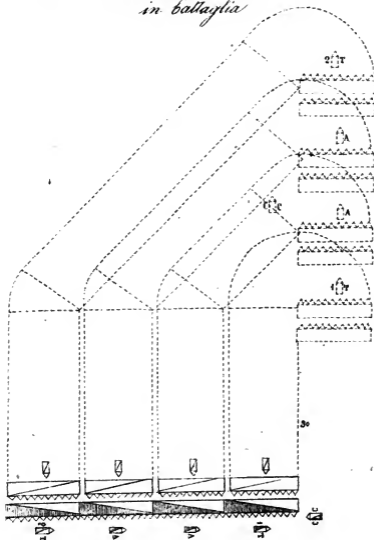
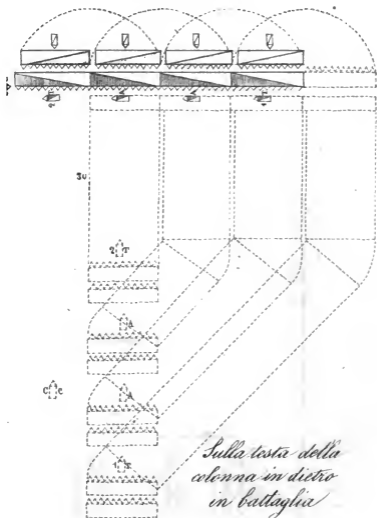
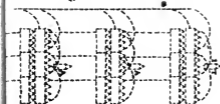
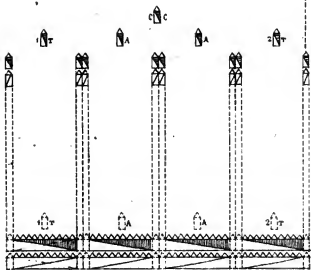
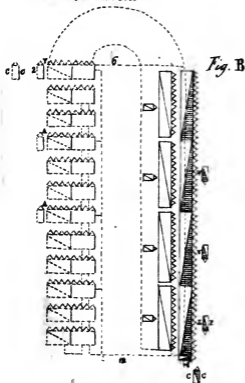
1 T

A

A

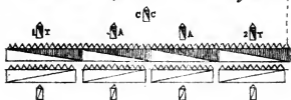
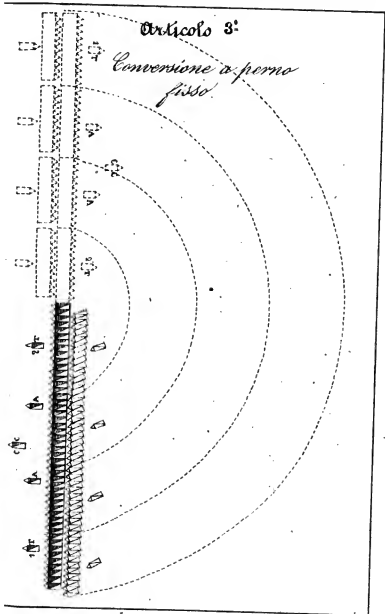
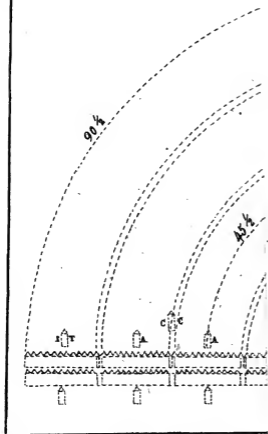
2 T

articolo 2.°

In avanti in battaglia

Articolo 2°

Sulla coda della colonna indietro in battaglia

Articolo 2.°
30
2 T
A
c c
A
1 T
Sulla testa della colonna in dietro in battaglia

...lo in colonna

Articolo 3°
Marcia dello squadrone in battaglia per file d'inquadramento.
C C
1 T
A
A
2 T
1 T
A
A
2 T

Articolo 3.°
Contromarcia
Fig. B
Marcia dello Squadrone in battaglia
Fig. A

Articolo 3.°
Conversione a perno fisso

Articolo 3°

Conversione a perno mo

Tit. III. Scuola dello Squadrone a

Articolo 3.°

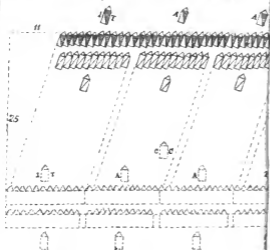
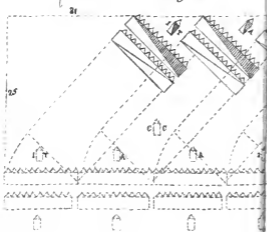
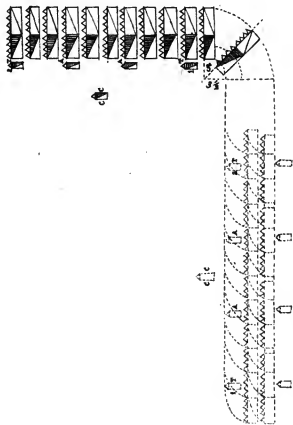
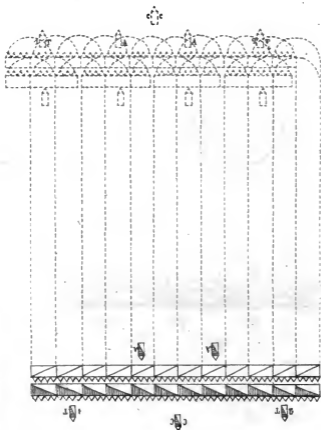
Marcia obbliqua individuale

Marcia obbliqua per truppa

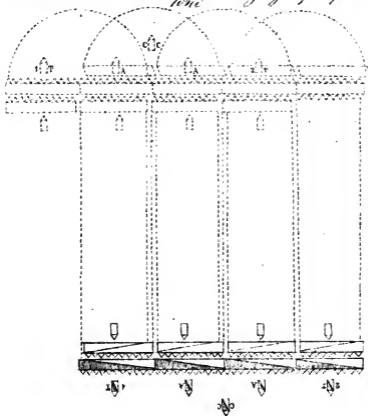
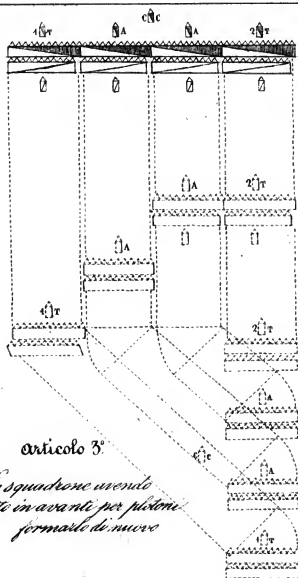
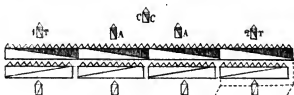
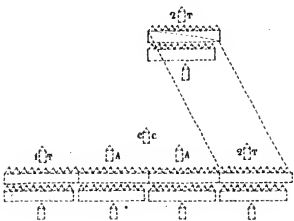
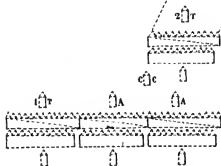
Fig. B.

Articolo 3.°

Movimento per quattro, per quattro a dritta, testa di colonna a sinistra

articolo 3°

Lo squadrone essendo in battaglia fargli acquistar terreno in dietro

Articolo 3°
Lo squadrone marciando in battaglia far=
lo marciare in dietro con un mezzo giro per plo=
toni
C
T
A
A
T

Articolo 3°

Lo squadrone avendo rotto in avanti per plotoni formarlo di nuovo

C C
1 T
A
A
2 T
articolo 3°
Passaggio di ostacolo
2 T
C C
1 T
A
A
2 T
C C
1 T
A
A
2 T

Articolo 3.°
Passaggio di ostacolo per due
C C
1 T
A
A
2 T
C C
1 T
A
A
2 T